

**PENGEMBANGAN MEDIA PETA BUDAYA INDONESIA
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
BAGI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI
REJOSARI GUNUNGKIDUL**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

Asma Desi Ratna Sari

NIM. 11105241036

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
OKTOBER 2015**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA PETA BUDAYA INDONESIA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL BAGI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI REJOSARI GUNUNGKIDUL" yang disusun oleh Asma Desi Ratna Sari, NIM 11105241036 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan.



Yogyakarta, Agustus 2015

Pembimbing I,

Sungkono, M. Pd.

NIP. 19611003 198703 1 001

Pembimbing II,

Suyantimingsih, M. Ed.

NIP. 19780307 200112 1 001


SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, Agustus 2015

Yang menyatakan



Asma Desi Ratna Sari

NIM 11105241036


PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA PETA BUDAYA INDONESIA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL BAGI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI REJOSARI GUNUNGKIDUL" yang disusun oleh Asma Desi Ratna Sari, NIM 11105241036 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 9 Oktober 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Sungkono, M. Pd.	Ketua Penguji		9 oktober 2015
Eko Budi Prasetyo, M. Pd.	Sekretaris Penguji		9 oktober 2015
Mujinem, M. Hum	Penguji Utama		9 oktober 2015

Yogyakarta, 15 OCT 2015
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Haryanto, M. Pd. 
NIP 19600902 198702 1 001

MOTTO

“Lakukan aktivitas belajarmu dengan rasa senang, maka sesuatu yang sulit akan terasa mudah” (penulis)

“Memulai dengan keyakinan, menjalankan dengan penuh keikhlasan, dan menyelesaikan dengan penuh kebahagiaan” (penulis)

PERSEMBAHAN

Atas karunia Allah Subhana huwata'ala

Karya ini saya persembahkan untuk:

1. Orang tua tercinta
2. Almamater FIP UNY, dan
3. Bangsa Indonesia

PENGEMBANGAN MEDIA PETA BUDAYA INDONESIA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL BAGI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI REJOSARI GUNUNGKIDUL

Oleh
Asma Desi Ratna Sari
NIM 11105241036

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media peta budaya Indonesia pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial tentang “Keragaman Suku dan Bangsa” yang layak bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Rejosari Gunungkidul.

Penelitian pengembangan ini menggunakan metode yang mengadaptasi dan memodifikasi langkah-langkah penelitian dan pengembangan Borg and Gall. Langkah yang ditempuh dalam penelitian pengembangan ini yaitu: 1) penelitian dan pengumpulan data, 2) perencanaan, 3) pengembangan draf produk, 4) uji coba lapangan awal, 5) merevisi hasil uji coba lapangan awal, 6) uji coba lapangan, 7) merevisi hasil uji coba lapangan, 8) uji pelaksanaan lapangan, 9) penyempurnaan produk akhir. Subjek uji coba penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Rejosari, dengan tiga tahap pelaksanaan uji coba yaitu uji coba lapangan awal dengan 3 subjek, uji coba lapangan dengan 7 subjek, dan uji pelaksanaan lapangan 14 subjek. Teknik dan pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kuantitatif ke data kualitatif.

Hasil penelitian pengembangan media peta budaya Indonesia pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial bagi siswa kelas IV SD Negeri Rejosari menggunakan 9 langkah yang diadaptasi dari Borg and Gall. Pengembangan media peta budaya Indonesia pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial telah memenuhi kategori layak menurut hasil validasi ahli materi, ahli media, serta uji coba. Hasil penelitian menunjukkan penilaian dari ahli materi memperoleh kategori sangat layak (rata-rata 4,5) dan penilaian dari ahli media memperoleh kategori sangat layak (rata-rata 4). Hasil penilaian pada uji coba lapangan awal memperoleh kategori layak (rata-rata 0,93), hasil uji coba lapangan memperoleh kategori layak (rata-rata 0,92), dan hasil uji pelaksanaan lapangan memperoleh kategori layak (rata-rata 0,99).

Kata Kunci: *Media Peta, Peta Budaya Indonesia, Ilmu Pengetahuan Sosial, SD*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'aalamin. Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala nikmat, karunia dan kasih sayang yang berlimpah sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Rejosari Gunungkidul“

Keberhasilan yang penulis capai dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan uluran tangan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dekan FIP Universitas Negeri Yogyakarta atas izin yang diberikan untuk melakukan penelitian.
2. Ketua Jurusan Kurikulum Teknologi Pendidikan FIP UNY yang telah menyetujui usulan judul skripsi ini.
3. Sungkono, M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan masukan, saran, serta bimbingan selama proses penyelesaian skripsi ini.
4. Suyantiningih, M.Ed. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan selama proses penyelesaian skripsi ini.
5. Hidayati, M. Hum. dan Deni Hardianto, M.Pd. selaku ahli materi pelajaran IPS dan ahli media pembelajaran yang telah memberikan masukan, kritik, dan saran yang berarti terhadap produk yang dikembangkan dalam penelitian ini.
6. Supriyono, S.Sos. selaku Kepala Sekolah SD Negeri Rejosari, Gunungkidul yang telah memberikan izin melakukan penelitian.

7. Kasini, S.Pd. selaku guru kelas IV di SD Negeri Rejosari, Gunungkidul, yang telah banyak memberikan bantuan dan kerjasama dalam pelaksanaan penelitian pengembangan ini.
8. Siswa-siswa kelas IV SD Negeri Rejosari, Gunungkidul, yang telah membantu peneliti dalam proses pengambilan data, terima kasih untuk waktunya.
9. Orang tua yang telah memberikan dukungan moral maupun material dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Kakak tersayang yang telah memberi dorongan dan nasihat.
11. Sahabat-sahabatku yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini.
12. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah banyak membantu dan mendukung dalam penelitian ini baik bantuan moral maupun material. Semoga Allah memberikan balasan yang melimpah.

Semoga bantuan yang telah diberikan menjadi amal baik dan mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan wawasan, gambaran, dan manfaat bagi seluruh pihak yang berkepentingan terutama bidang pendidikan.

Yogyakarta, Agustus 2015

Penulis

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	9
H. Pentingnya Pengembangan	10

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan Teknologi Pendidikan.....	11
B. Tinjauan tentang Media Pembelajaran	13
1. Pengertian Media Pembelajaran	13
2. Landasan Teoretis Penggunaan Media Pembelajaran.....	15
3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	18

4. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran	22
5. Pemilihan Media Pembelajaran.....	24
C. Tinjauan tentang Media Peta Budaya Indonesia	26
1. Pengertian Budaya	26
2. Pengertian Media Peta Budaya Indonesia	28
3. Tujuan dan Jenis Media Peta Budaya Indonesia.....	30
4. Fungsi dan Manfaat Media Peta Budaya Indonesia	33
5. Karakteristik Media Peta Budaya Indonesia	36
6. Prinsip-prinsip Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia.....	37
7. Langkah-langkah Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia.....	40
8. Cara Menggunakan Media Peta Budaya Indonesia.....	42
D. Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar.....	45
1. Hakekat Ilmu Pengetahuan Sosial.....	45
2. Tujuan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.....	46
E. Karakteristik Siswa Kelas IV SD.....	49
1. Pertumbuhan dan Perkembangan Kognitif	49
2. Tingkat Kecerdasan.....	52
3. Aktivitas dan Kreativitas	54
F. Kerangka Pikir	55
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	57
B. Prosedur Penelitian Pengembangan	57
C. Validasi Ahli	63
D. Subjek Penelitian.....	63
E. Jenis Data	64
F. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data	65
G. Langkah-langkah Pengembangan Instrumen	68
H. Teknik Analisis Data.....	71
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	74
1. Pengumpulan Data	74

2. Perencanaan Pengembangan	75
3. Pengembangan Produk Awal	75
a. Hasil Validasi Ahli Materi	77
b. Hasil Validasi Ahli Media	82
4. Hasil Uji Coba Lapangan Awal.....	93
5. Hasil Revisi Uji Coba Lapangan Awal	94
6. Hasil Uji Coba Lapangan	95
7. Hasil Revisi Uji Coba Lapangan	96
8. Hasil Uji Pelaksanaan Lapangan	96
9. Penyempurnaan Produk akhir	98
B. Pembahasan.....	100
C. Keterbatasan Penelitian.....	103
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	104
B. Saran.....	104
DAFTAR PUSTAKA	106
LAMPIRAN	108

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi	69
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media	70
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Siswa	71
Tabel 4. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif	72
Tabel 5. Pedoman Hasil Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif	72
Tabel 6. Skala Guttman	73
Tabel 7. Pedoman Kriteria Kategori Respon Siswa	73
Tabel 8. Hasil Penilaian Tahap I Ahli Materi terhadap Aspek Ketepatan Materi.....	78
Tabel 9. Hasil Penilaian Tahap I Ahli Materi terhadap Aspek Kejelasan Materi.....	78
Tabel 10. Hasil Penilaian Tahap I Ahli Materi terhadap Aspek Cakupan Materi.....	79
Tabel 11. Hasil Penilaian Tahap II Ahli Materi terhadap Aspek Ketepatan Materi.....	81
Tabel 12. Hasil Penilaian Tahap II Ahli Materi terhadap Aspek Kejelasan Materi.....	81
Tabel 13. Hasil Penilaian Tahap II Ahli Materi terhadap Aspek Cakupan Materi.....	82
Tabel 14. Hasil Penilaian Tahap I Ahli Media terhadap Aspek Fisik	83
Tabel 15. Hasil Penilaian Tahap I Ahli Media terhadap Aspek Pemanfaatan..	84
Tabel 16. Hasil Penilaian Tahap I Ahli Media terhadap Aspek Ilustrasi Gambar.....	85
Tabel 17. Hasil Penilaian Tahap I Ahli Media terhadap Aspek Warna	85
Tabel 18. Hasil Penilaian Tahap I Ahli Media terhadap Aspek Tulisan.....	86
Tabel 19. Hasil Penilaian Tahap II Ahli Media terhadap Aspek Fisik	90
Tabel 20. Hasil Penilaian Tahap II Ahli Media terhadap Aspek Pemanfaatan..	91
Tabel 21. Hasil Penilaian Tahap II Ahli Media terhadap Aspek Ilustrasi Gambar.....	92

Tabel 22. Hasil Penilaian Tahap II Ahli Media terhadap Aspek Warna.....	92
Tabel 23. Hasil Penilaian Tahap II Ahli Media terhadap Aspek Tulisan.....	93
Tabel 24. Hasil Uji Coba Lapangan Awal	94
Tabel 25. Hasil Uji Coba Lapangan	96
Tabel 26. Hasil Uji Pelaksanaan Lapangan	98

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1. Kawasan Teknologi Pendidikan 2008 AECT	11
Gambar 2. Pola Pembelajaran	14
Gambar 3. Piramida Pengalaman Edgar Dale	17
Gambar 4. Papan Peta Sebelum dan Setelah Direvisi	87
Gambar 5. Kartu Sebelum dan Setelah Direvisi	88
Gambar 6. Rumah adat Sebelum dan Setelah Direvisi	88
Gambar 7. Piala Sebelum dan Setelah Direvisi	89
Gambar 8. Produk Akhir	99

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	108
Lampiran 1. Kelengkapan Materi	109
1.1. Silabus Mata Pelajaran IPS	110
1.2. Kisi-kisi Soal Latihan	112
1.3. Soal Latihan/ <i>Post Test</i>	114
Lampiran 2. Hasil Penilaian Ahli Materi & Media	118
2.1. Penilaian Ahli Materi Tahap I	119
2.2. Data Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap I	122
2.3. Penilaian Ahli Materi Tahap II	123
2.4. Data Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap II	126
2.5. Analisis Ahli Materi Tahap I dan II	127
2.6. Surat Keterangan Validasi Ahli Materi	131
2.7. Penilaian Ahli Media Tahap I	132
2.8. Data Hasil Penilaian Ahli Media Tahap I	135
2.9. Penilaian Ahli Media Tahap II	136
2.10. Data Hasil Penilaian Ahli Media Tahap II	139
2.11. Analisis Ahli Media Tahap I dan II	140
2.12. Surat Keterangan Validasi Ahli Media	146
Lampiran 3. Hasil Penilaian Siswa	147
3.1. Penilaian Uji Coba Lapangan Awal	148
3.2. Penilaian Uji Coba Lapangan.....	150
3.3. Penilaian Uji Pelaksanaan Lapangan	152
Lampiran 4. Rekapitulasi Data Penelitian	154
4.1. Data Hasil Uji Coba Lapangan Awal	155
4.2. Data Hasil Uji Coba Lapangan	156
4.3. Data Hasil Uji Pelaksanaan lapangan	157
4.4. Data Hasil <i>Post Test</i>	158
4.5. Hasil Observasi dan Wawancara	159
46. Dokumentasi Kegiatan	161

Lampiran 5. Surat-surat Penelitian	162
5.1. Surat Izin dari FIP	163
5.2. Surat Izin Penelitian dari Kepatihan	164
5.3. Surat Izin Penelitian dari Kabupaten	165
5.4. Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian	166

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut UU No 20 tahun 2003 Pasal 1 tentang Sisdiknas, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan yang bermutu merupakan harapan dari banyak pihak, baik pihak pemerintah, orang tua maupun siswa itu sendiri. Salah satu bagian dari pendidikan adalah pendidikan ilmu pengetahuan sosial yang selanjutnya disebut IPS, diharapkan agar bermutu baik proses maupun hasilnya. Ilmu pengetahuan sosial merupakan suatu kelompok ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang manusia dan lingkungannya. Mata pelajaran IPS memiliki ruang lingkup materi pembahasan yang sangat luas, antara lain mengkaji peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara yang demokratis, dan bertanggungjawab. Selain itu melalui pelajaran ilmu pengetahuan sosial peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap dan kepekaan untuk menghadapi hidup dengan tantangan-tantangannya.

Pada kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP), IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari sekolah dasar, tetapi pelajaran IPS dianggap pelajaran yang sulit dipelajari dan membosankan, karena terdapat banyak hafalan.

Masa usia sekolah dasar khususnya kelas IV adalah masa kanak-kanak akhir yang berlangsung sembilan tahun hingga tiga belas tahun. Anak memiliki karakteristik senang bermain, memiliki rasa ingin tahu yang besar, mudah terpengaruh oleh lingkungan, dan gemar membentuk kelompok sebaya. Sehingga pembelajaran di sekolah dasar diusahakan untuk terciptanya suasana yang kondusif dan menyenangkan. Pendidik perlu memperhatikan beberapa prinsip pembelajaran agar tercipta suasana yang kondusif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran, seperti prinsip motivasi, latar belakang, pemusatan perhatian, keterpaduan, pemecahan masalah, menemukan, belajar sambil bekerja, belajar sambil bermain, perbedaan individu dan hubungan sosial.

Salah satu cara untuk membantu kelancaran, efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran, adalah melalui penggunaan media yang diharapkan dapat mempertinggi kualitas belajar siswa. Pada proses pembelajaran, media pembelajaran digunakan sebagai alat untuk mempermudah dan membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran, serta mengefektifkan dan mengefisienkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dikemas

dengan cara yang menarik dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, begitu pula penyampaianannya.

Penggunaan media dapat mempertinggi proses belajar dan hasil belajar siswa. Ada beberapa alasan, mengapa media pembelajaran dapat mempertinggi prestasi belajar peserta didik antara lain, 1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. 2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa. 3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak pasif. 4) peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar atau lebih aktif, sebab tidak hanya mendengarkan uraian dari guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan.

Hasil penelitian kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV Se-Kecamatan Tanjungsari tahun 2013/2014 menunjukkan kategori sedang. (Elvionita, 2015). Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka peneliti memilih salah satu SD di Kecamatan Tanjungsari untuk lokasi penelitian yaitu SD Negeri Rejosari. Di daerah ini SD Negeri Rejosari dipandang memiliki kualitas yang kurang dibandingkan dengan SD lainnya. Berdasarkan observasi awal dan wawancara kepada guru kelas IV SD Negeri Rejosari pada tanggal 30 Januari 2015 di SD Negeri Rejosari, Kemadang, Tanjungsari Gunungkidul, pada saat pembelajaran sedang berlangsung dengan mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial, diketahui

bahwa siswa disini memiliki karakteristik yaitu, minat dan motivasi belajar cenderung rendah, mereka malas untuk menulis, membaca dan sulit untuk menghafal materi pelajaran, khususnya mata pelajaran IPS . Siswa lebih mudah memahami mata pelajaran lain, seperti matematika, IPA, bahasa Indonesia, agama dan bahasa jawa. Sedangkan untuk mata pelajaran IPS dan PKN sulit dipahami bagi siswa. Peneliti memilih mata pelajaran IPS dan menentukan materi yaitu keragaman suku bangsa dan budaya. Pemilihan materi ini karena siswa perlu mengenal budaya Indonesia. Di daerah lokasi penelitian, dan tempat peneliti tinggal, masih kental dengan adat istiadat dan budaya daerah setempat seperti reog, tari-tari, jathil, kuda lumping dan sebagainya. Dengan materi keragaman suku bangsa dan budaya ini, para siswa agar tidak hanya mengenal budaya yang ada didaerahnya sendiri, tetapi dapat mengenal budaya di Indonesia dan diharapkan dapat melestarikannya.

Pada proses pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS, siswa pasif atau kurang terlibat aktif disebabkan pembelajaran hanya IPS disampaikan dengan ceramah, sehingga siswa hanya mendengarkan uraian dari guru. Jika diajak berdiskusi, belum seluruh siswa dapat menyalurkan maupun mengungkapkan pendapatnya. Siswa tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran IPS. Jika guru menyampaikan materi, yang sering dilakukan siswa yaitu mengobrol sendiri dengan temannya, asik bermain-main baik sendiri maupun bersama temannya.

Fasilitas yang ada di sekolah ini yaitu ruang perpustakaan dan ruang komputer, tetapi belum terdapat jaringan internet. Pemanfaatan ruang perpustakaan dan komputer belum optimal karena ketersediaan buku perpustakaan sedikit dan jumlah komputer hanya 11 unit. Guru sesekali melakukan pembelajaran di ruang komputer jika menyampaikan materi menggunakan powerpoint, karena di kelas belum ada LCD. Media pembelajaran yang terdapat di sekolah ini pun sangat minim, yaitu berupa alat peraga. Media untuk menyampaikan pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS hanya peta umum. Metode pembelajaran IPS yang sering dilakukan guru yaitu ceramah dengan menerangkan materi yang terdapat pada buku pelajaran dan menggunakan lembar kerja siswa (LKS). Guru belum berusaha mengembangkan media pembelajaran dan metode pembelajaran yang dilakukan belum bervariasi, sehingga pembelajaran kurang menarik.

Dari uraian latar belakang, untuk memecahkan permasalahan belajar maka peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran yang melibatkan unsur permainan. Pada observasi kedua, peneliti melakukan diskusi dengan guru kelas IV SD Negeri Rejosari, bahwa akan membuat media pembelajaran yang ada unsur permainannya. Kemudian guru menyetujui usulan peneliti, karena di sekolah ini belum ada media pembelajaran yang ada unsur permainannya. Dengan demikian, peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan judul “ Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia Pada Mata Pelajaran Ilmu

Pengetahuan Sosial bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Rejosari Gunungkidul”. Pengembangan media peta budaya Indonesia disesuaikan berdasarkan faktor media pembelajaran yang ada di sekolah sangat minim, karakteristik siswa yang masih senang bermain ketika pelajaran sedang berlangsung, dan siswa yang malas untuk menulis, membaca serta sulit memahami atau mengingat kembali materi yang telah disampaikan guru, khususnya mata pelajaran IPS. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru belum melibatkan unsur permainan, siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran IPS. Siswa baru mengenal budaya daerah tempat tinggalnya. Pengembangan media peta budaya Indonesia diharapkan layak digunakan untuk mempermudah belajar para siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Motivasi dan tingkat pemahaman mata pelajaran IPS rendah daripada mata pelajaran lain yaitu matematika, bahasa Indonesia, IPA, agama dan bahasa jawa.
2. Siswa pasif atau kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran IPS.
3. Siswa tidak fokus dalam mengikuti pelajaran IPS, sering mengobrol dan bermain bersama temannya.
4. Kuantitas media pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS kurang, sehingga pembelajaran kurang menarik

5. Guru condong pada buku panduan dan LKS, belum berinovasi dalam mengembangkan media untuk pembelajaran.
6. Belum ada media peta budaya Indonesia yang digunakan dalam pembelajaran

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi permasalahan, belum dikembangkan media peta budaya Indonesia pada mata pelajaran IPS bagi siswa kelas IV SD Negeri Rejosari Gunungkidul.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalahnya adalah: Bagaimana mengembangkan peta budaya Indonesia yang layak untuk mata pelajaran IPS bagi siswa kelas IV SD Negeri Rejosari Gunungkidul?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pengembangan ini untuk dihasilkannya peta budaya Indonesia yang layak pada mata pelajaran IPS bagi siswa kelas IV SD Negeri Rejosari Gunungkidul.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoretis dan praktis.

1. Manfaat teoretis

Memberi sumbangan keilmuan pada mata pelajaran IPS, perihal keragaman suku bangsa dan budaya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

Temuan penelitian ini dapat digunakan kepala sekolah untuk menambah kuantitas media pembelajaran di sekolah.

b. Bagi Guru

- 1) Memudahkan penyampaian materi pada proses pembelajaran.
- 2) Memberikan wacana bagi guru agar memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disampaikan sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

c. Bagi siswa

- 1) Media pembelajaran ini dapat mendorong motivasi belajar siswa
- 2) Mendapat suasana pembelajaran dan pengalaman baru yang menyenangkan, serta mudah mengingat materi pelajaran.

G. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan media peta budaya Indonesia ini memiliki spesifikasi, antara lain:

1. Media peta budaya Indonesia pada mata pelajaran IPS kelas IV SD dengan topik keragaman suku bangsa dan budaya, didesain dengan aplikasi *Software Corel Draw* dan bentuk fisiknya berupa papan peta, kartu, rumah adat (*reward*) dan piala (*reward*).
2. Media peta budaya Indonesia berbentuk papan lipat seperti papan catur yang terbuat dari kayu lapis. Papan ini ditempel gambar peta, sebagai alas dan sebagai tempat penyimpanan. Ukuran papan ini yaitu 60 cm x 45 cm.
3. Kartu bergambar beserta keterangannya (seperti kartu kuartet), terdapat judul dan sub judul antara lain rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, alat musik tradisional dan sikap yang mencerminkan *bhinneka tunggal ika*. Ukuran kartu yaitu 7 cm x 6 cm.
4. Hadiah atau *reward* berupa rumah adat, burung garuda dan piala terbuat dari kayu.
5. Media peta budaya Indonesia yang dikembangkan dapat digunakan dengan konsep permainan sehingga mendorong peserta didik untuk dapat berkompetisi dengan teman dan aktif dalam belajar.

H. Pentingnya Pengembangan

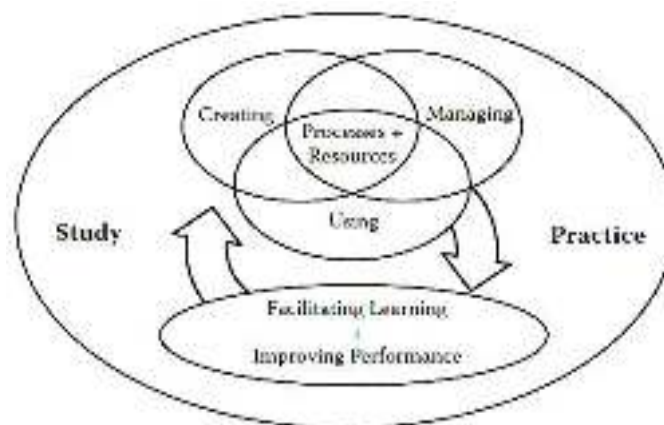
Dalam proses pembelajaran, media merupakan suatu hal yang bermanfaat, terlebih lagi jika media tersebut dapat meningkatkan motivasi siswa. Media akan memperjelas penyampaian pesan atau materi pelajaran, sehingga daya tangkap siswa akan lebih jelas dan dapat diterima dengan baik. Proses pembelajaran pun akan lebih bervariasi, tidak monoton hanya menggunakan buku atau mendengarkan paparan dari guru.

Di sekolah ini kuantitas media pembelajaran masih sangat kurang, maka perlu dilakukan pengembangan. Peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran berdasarkan analisis kebutuhan dan karakteristik siswa di sekolah ini, khususnya kelas IV SD. Melalui media peta budaya Indonesia yang melibatkan unsur permainan diharapkan pembelajaran IPS kelas IV SD akan lebih menyenangkan dan menarik, sehingga siswa lebih semangat dalam mengikuti pelajaran. Selain itu siswa mudah memahami materi pelajaran, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal. Pada pengembangan ini, bagi guru diharapkan dapat berinovasi mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik dan bermanfaat.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan Teknologi Pendidikan

Teknologi pendidikan lahir untuk memecahkan masalah belajar. Definisi teknologi pendidikan Tahun 1994 yaitu “*Educational technology is the theory and practice of design, development, utilization, management and evaluation of process and resources for learning*” (AECT 1994:10). Seiring dengan perkembangan zaman, AECT merilis definisi baru tahun 2008 yaitu sebagai berikut “*Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources*”, yaitu teknologi pendidikan adalah studi dan etika praktek untuk memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan dan mengelola proses dan sumber daya teknologi. Januszewski & Molenda, (2008: 1).



Gambar 1. Kawasan Teknologi Pendidikan 2008 AECT

Definisi teknologi pendidikan menurut AECT 2008 memiliki beberapa kata utama yang terdiri dari, *study* yang merupakan pemahaman teoretis yang diperlukan dalam praktek dan membangun pengetahuan melalui penelitian dan refleksi praktek pembelajaran. *Etichal Practice* yang mengacu pada standar etika praktis sebagaimana yang harus dilakukan oleh lulusan teknologi pendidikan. *Fasilitating* yaitu teknologi pendidikan berperan sebagai fasilitas belajar. *Learning* yaitu pembelajaran yang diharapkan hingga pada pemahaman pembelajar. *Improving* yaitu peningkatan kualitas pembelajaran yang lebih efektif. *Performance* yaitu kemampuan pembelajar dalam menerapkan pengetahuan yang telah dikuasai. *Creating* yaitu penciptaan yang berkaitan dengan teori dan praktek guna mengembangkan materi, lingkungan, serta sistem pembelajaran. *Using* yaitu mengikutsertakan pembelajar untuk aktif dalam pembelajaran dan berinteraksi dengan sumber belajar. *Managing* pengelolaan manajemen informasi yang mengatur pengorganisasian orang, perencanaan, pengendalian, penyimpanan dan pengolahan.

Kaitannya dengan kawasan teknologi pendidikan, media dalam pendidikan merupakan sumber belajar. Media dapat diciptakan dan dikembangkan dengan berlandaskan pada teori dan praktek sehingga fasilitas pembelajaran dapat terpenuhi dan tercapainya peningkatan kinerja yang optimal. Kedudukan peta budaya Indonesia dalam penelitian pengembangan ini termasuk pada kawasan atau elemen

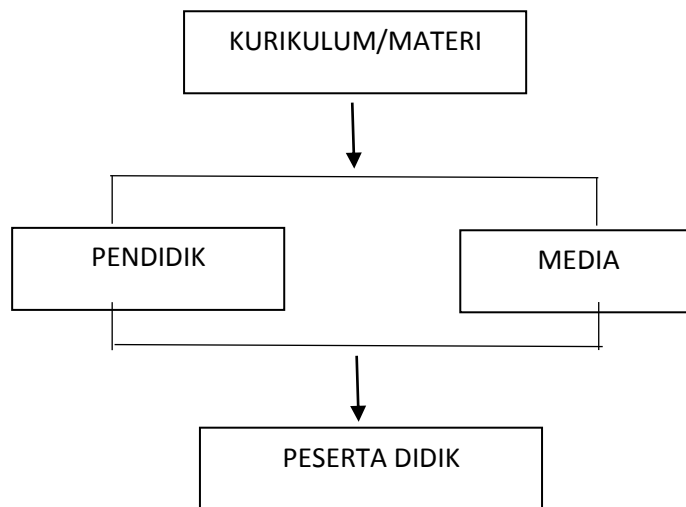
“*create*” yang berarti “menciptakan”. Tujuan dari elemen *create* ini adalah menciptakan sesuatu yang berkaitan dengan penelitian untuk meningkatkan pembelajaran. Pengembangan disini maksudnya adalah tindakan untuk menciptakan atau mengadakan media pembelajaran yang layak. Sehingga penggunaan media peta budaya Indonesia dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan keaktifan siswa.

B. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran

1. Pengertian Media pembelajaran

Menurut Arif S. Sadiman dkk (2011: 6), media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dijelaskan pula oleh Raharjo dalam Cecep Kustandi (2013: 7) bahwa media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Materi yang diterima adalah pesan intruksional, sedangkan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses belajar. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Menurut Ahmad Rohani (1997: 5) sumber belajar disebut media jika peserta didik berupa orang dan sumber lain berdasarkan suatu pembagian tanggung jawab, kontrol dibagi bersama, dan sumber lain itu merupakan bagian integral dari seluruh kegiatan belajar. Seperti pada gambar berikut.



Gambar 2. Pola pembelajaran

Gagne dan Briggs dalam Azhar Arsyad (2006: 4) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape-recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Menurut Hamzah B. Uno (2007: 65) pengertian media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengajar atau instruktur ke peserta belajar. Menurut Daryanto (2010: 6), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dari berbagai pendapat dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, guna merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pengembangan media peta budaya Indonesia ini membantu memudahkan guru dalam penyampaian materi pelajaran. Media peta budaya Indonesia ini mengkonkritkan objek-objek yang terdapat pada materi pelajaran dalam bentuk gambar. Hal ini menarik perhatian siswa dan memudahkan siswa memahami materi daripada dengan penyampaian verbal

2. Landasan Teoretis Penggunaan Media Pembelajaran

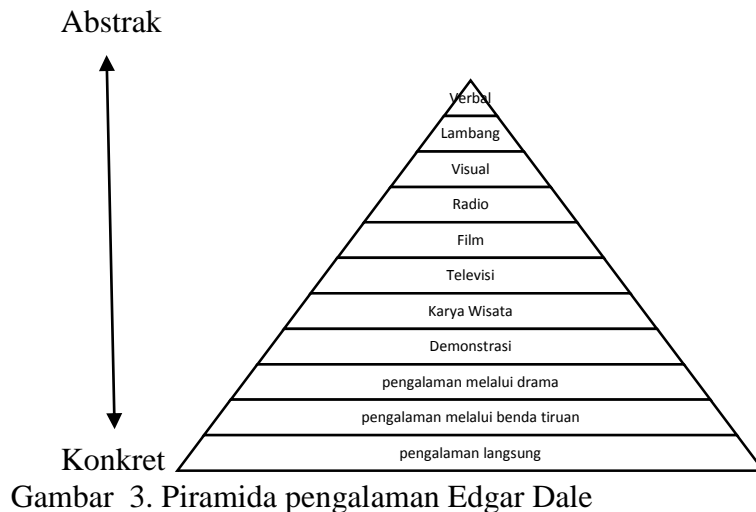
Menurut Bruner dalam Cecep Kustandi (2013: 10) ada tiga tingkatan utama media belajar, antara lain:

- a. Pengalaman langsung (*enactive*)
- b. Pengalaman piktorial/gambar (*iconic*)

c. Pengalaman abstrak (*symbolic*)

Pengalaman langsung adalah mengerjakan, misalnya arti kata “anyaman” dipahami dengan langsung membuat “anyaman”. Pada tingkatan kedua yang diberi label *iconic* (gambar atau *image*), kata “anyaman” dipelajari dari gambar, lukisan, foto, dan film. Selanjutnya, pada tingkatan simbol, siswa membaca atau mendengar kata “anyaman” dan mencoba mencocokkannya dengan pengalamannya membuat “anyaman”. Ketiga pengalaman ini saling berinteraksi dalam upaya memperoleh pengalaman (pengetahuan, keterampilan, atau sikap) yang baru.

Selaras yang dikemukakan oleh Dale dalam Jamil (2013: 311), media pembelajaran disusun hierarki berdasarkan nilai pengalaman. Tingkatan tertinggi adalah pengalaman konkret, sedangkan tingkatan terendah adalah pengalaman abstrak. Tingkatan-tingkatan pengalaman Dale ini dikenal dengan kerucut pengalaman atau “The Cone of Experiment” seperti pada gambar dibawah ini.



Berdasarkan piramida tersebut, dapat kita lihat rentangan tingkat pengalaman dari yang bersifat langsung hingga ke pengalaman melalui simbol-simbol komunikasi, yang terentang dari yang bersifat kongkrit ke abstrak, dan tentunya memberikan implikasi tertentu terhadap pemilihan metode dan bahan pembelajaran. Proses belajar dan interaksi tidak harus dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa dengan mempertimbangkan situasi belajar. Kita dapat melihat bahwa secara garis besar, model pembelajaran itu terbagi menjadi dua yaitu aktif dan pasif. Pada model pembelajaran pasif, rata-rata itulah model yang sering digunakan secara umum. Membaca memberikan andil penguasaan materi 10%, mendengarkan 20%, melihat secara langsung 30%. Sedangkan dalam model pembelajaran aktif, dimana ketika kita mengatakan atau mengajarkan orang atau berdiskusi, maka hal itu memberikan 70%

pemahaman terhadap materi yang dikuasai, serta jika kita aktif melakukan atau mengaplikasikan ilmu maka hal tersebut berkontribusi 90% terhadap pemahaman kita terhadap materi.

3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Levie & Lentz dalam Azhar Arsyad (2006: 16-17) mengemukakan empat fungsi media pengajaran, khususnya media visual, yaitu

- a. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar.
- c. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca

untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali

Menurut Jamil (2013: 320) media pembelajaran memiliki enam fungsi utama sebagai berikut:

- a. Fungsi atensi, menarik perhatian siswa dengan menampilkan sesuatu yang menarik dari media tersebut
- b. Fungsi motivasi, menumbuhkan kesadaran siswa untuk lebih giat belajar.
- c. Fungsi afeksi, menumbuhkan kesadaran emosi dan sikap siswa terhadap materi pelajaran dan orang lain.
- d. Fungsi kompensatori, mengakomodasi siswa yang lemah dalam menerima dan memahami pelajaran yang disajikan secara teks atau verbal.
- e. Fungsi psikomotorik, mengakomodasi siswa untuk melakukan suatu kegiatan secara motorik.
- f. Fungsi evaluasi, mampu menilai kemampuan siswa dalam merespon pembelajaran.

Fungsi media yang dipaparkan sebagai acuan pengembangan media peta budaya Indonesia. Media yang dikembangkan mencakup fungsi atensi, motivasi, afeksi, psikomotorik dan evaluasi. Media peta budaya Indonesia ini mencakup beberapa fungsi diharapkan dapat menghasilkan produk yang layak digunakan bagi siswa dalam pembelajaran.

Selain memiliki fungsi, media pembelajaran juga memiliki manfaat antara lain: memperjelas proses pembelajaran, meningkatkan ketertarikan dan interaktivitas siswa, meningkatkan efisiensi dalam waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di tempat mana saja dan kapan saja, menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar, mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif, mengkonkretkan materi yang abstrak, membantu mengatasi keterbatasan panca indera manusia, menyajikan objek pelajaran berupa benda atau gambar.

Azhar Arsyad (2006: 25-27) menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran di dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu

- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, dan memungkinkan interaksi langsung antar siswa, guru, dan masyarakat.

Manfaat lain dikemukakan oleh Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002: 2) antara lain:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran, begitu pula dengan media peta budaya Indonesia ini.

Dengan demikian media peta budaya Indonesia berperan sebagai suatu perantara yang digunakan untuk memvisualkan suatu objek tertentu pada materi keragaman suku bangsa dan budaya, guna memperjelas pemahaman siswa dan mengurangi kesenjangan informasi, sehingga siswa dapat memahami materi secara optimal dan merangsang siswa untuk belajar lebih maksimal.

4. Jenis dan Karakteristik Media

Menurut Briggs dalam Arief S. Sadiman, dkk (2011: 23) terdapat beberapa media pendidikan yang digunakan dalam proses pembelajaran menjadi 13 macam yaitu: “object, model, suara langsung, rekaman, audio, media cetak, pembelajaran terprogram, papan tulis, film TV dan gambar”. Pendapat lain mengenai pengelompokan media pendidikan menurut Bretz yang dikutip oleh Yamin (2007: 204) dapat ditinjau dari tampilannya, sebagai berikut:

- a. Media visual terdiri dari gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flanel dan papan buletin.
- b. Media audio terdiri dari radio, alat perekam magnetik, dan laboratorium bahasa.
- c. Media kinestetik terdiri dari dramatisasi, demonstrasi, permainan dan simulasi, karya wisata, kemping atau perkemahan sekolah dan survey masyarakat.

Sedangkan menurut HM. Musfiqon (2012: 70-112) jenis media pendidikan dapat diklasifikasikan berdasarkan penggunaannya, yaitu:

- a. Media proyeksi terdiri dari proyeksi transparan (OHP), film, film bingkai, film rangkai dan proyektor tidak tembus pandang.
- b. Media nonproyeksi terdiri dari wallsheets, buku cetak, papan tulis.

Karakteristik media sebagaimana dikemukakan oleh Kemp dalam Arief S. Sadiman dkk (2011: 28) merupakan dasar pemilihan media sesuai dengan situasi belajar tertentu. Dia mengatakan *“The question of what media attributes are necessary for a given learning situation becomes the basic for media selection.”* Jadi klasifikasi media, karakteristik media dan pemilihan media merupakan kesatuan yang tidak terpisahkan dalam penentuan strategi pembelajaran. Klasifikasi atau pengelompokan mengenai jenis dan karakteristik media pendidikan akan memudahkan guru untuk memilih media pendidikan yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Media yang peneliti kembangkan termasuk media visual non proyeksi yang berupa peta dan gambar. Media peta budaya Indonesia ini untuk memvisualkan objek-objek yang terdapat pada materi, agar memudahkan pemahaman dan mengurangi kesenjangan informasi. Media visual nonproyeksi mudah

digunakan karena tidak banyak memerlukan kelengkapan, sehingga sesuai dengan keadaan kelas di sekolah ini yang belum terdapat kelengkapan alat proyeksi.

5. Pemilihan Media

Kriteria pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan karakteristik media yang bersangkutan. Mc. Connel dalam Arief S. Sadiman (2011: 84) mengatakan jika media itu sesuai maka pakailah, "*If The Medium Fits, Use It!*". Ely dalam Ahmad Rohani (1997: 33) berpendapat bahwa dalam pemilihan media merupakan komponen dari sistem intruksional secara keseluruhan, meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, perlu dipertimbangkan faktor-faktor lainnya seperti: karakter peserta didik, strategi belajar mengajar, organisasi, dan prosedur pemilihan.

Dick dan Carey dalam Arief S. Sadiman dkk (2011: 86) menyebutkan bahwa di samping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya, setidaknya masih ada empat faktor lagi yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media. Pertama adalah ketersediaan sumber setempat, artinya jika media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, harus membeli atau dibuat sendiri. Kedua adalah apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga dan

fasilitasnya. Ketiga adalah faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama, artinya media dapat digunakan di mana pun dengan peralatan yang ada di sekitarnya dan kapan pun serta mudah dijinjing dan dipindahkan. Faktor terakhir adalah efektivitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang.

Menurut Azhar Arsyad (2006: 75) ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media, antara lain:

- a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan intruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotor.
- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.
- c. Praktis, luwes, dan bertahan. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan di mana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa ke mana-mana.
- d. Guru terampil menggunakannya. Apa pun media itu, guru harus mampu menggunakan dalam proses pembelajaran.

- e. Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan dalam kelompok kecil atau perorangan.
- f. Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotografi harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Media yang peneliti kembangkan memperhatikan kebutuhan dan kondisi siswa dan sekolah. Media peta budaya Indonesia merupakan media cetak, sehingga dalam penggunaannya tidak perlu kelengkapan yang mahal seperti komputer, listrik, proyektor dan sebagainya. Media ini dapat dibawa dengan mudah dan bahannya tidak mudah rusak, karena terbuat dari kayu lapis dan kertas yang sudah dilaminasi, sehingga keawetan terjamin. Gambar-gambar yang terdapat pada media mencakup materi keragaman suku bangsa dan budaya yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

C. Tinjauan tentang Media Peta Budaya Indonesia

1. Pengertian Budaya

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, “Kebudayaan” berasal dari kata Sanskerta ”buddhayah”, yaitu bentuk jamak dari buddhi yang berarti “budi” atau “akal”. E.B Tylor dalam Djoko Widagdho (2010: 19) berpendapat bahwa kebudayaan adalah keseluruhan kompleks yang didalamnya terkandung ilmu

pengetahuan lain, serta kebiasaan yang didapat manusia sebagai anggota masyarakat. Menurut Koentjaraningrat (1987: 181) bahwa kebudayaan adalah hal-hal yang bersangkutan dengan gagasan dan karya manusia akal yang harus dibiasakan dengan belajar beserta dari hasil budi pekertinya. Menurut Mangunsarkoro dalam Djoko Widagdho (2010 : 20) kebudayaan adalah segala yang bersifat hasil kerja jiwa manusia dalam arti yang seluas-luasnya.

Dari berbagai pendapat dari para ahli maka peneliti menyimpulkan bahwa kebudayaan adalah sesuatu yang dihasilkan manusia baik perilaku maupun hasil karya yang diperoleh melalui belajar.

Kebudayaan ada 3 wujud yaitu: koentjaraningrat (1989: 186)

- a. Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks dari ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan dan sebagainya.
- b. Wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas serta tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat.
- c. Wujud kebudayaan sebagai hasil karya manusia.

Ada 7 unsur kebudayaan pada semua bangsa di dunia yaitu:

Koentjaraningrat (1989: 202-204)

- a. Bahasa
- b. Sistem pengetahuan
- c. Organisasi sosial
- d. Sistem peralatan hidup dan teknologi

- e. Sistem mata pencaharian hidup
- f. Sistem religi
- g. Kesenian

Budaya yang dimaksud pada media peta budaya Indonesia yaitu meliputi unsur peralatan hidup dan teknologi dan wujudnya hasil karya manusia berupa rumah adat, dan pakaian adat yang ada di provinsi Indonesia. Unsur kesenian dan wujudnya hasil karya manusia yang berupa alat musik tradisional, dan tarian tradisional yang ada di provinsi Indonesia. Selain itu, terdapat unsur sosial dan wujudnya aktivitas manusia yaitu sikap bhinneka tunggal ika seperti menghargai budaya Indonesia, kerukunan antar umat beragama, persatuan antar suku, melestarikan budaya Indonesia dan sebagainya.

2. Pengertian Media Peta Budaya Indonesia

Yusufhadi Miarso dalam Dina Indriana (2011: 14) menyatakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. Menurut Tanya (2008: 3), peta atau map adalah gambar seluruh atau sebagian dari permukaan bumi yang dilukiskan ke suatu bidang datar dengan perbandingan atau skala tertentu. Pada kamus besar bahasa Indonesia, peta adalah suatu gambaran atau lukisan pada kertas dan lainnya yang menunjukkan letak tanah, laut,

sungai, gunung dan sebagainya. Sedangkan menurut I Nyoman Sudana Degeng (1993: 39) peta datar adalah penyajian visual yang merupakan gambaran datar dari permukaan bumi atau sebagian dari padanya dengan menggunakan titik-titik, garis-garis, dan simbol visual yang lainnya, sehingga dapat menggambarkan kedudukan lokasi suatu tempat, perbandingan dengan menggunakan skala tertentu.

Berdasarkan kegunaannya, peta dibagi menjadi dua, yaitu peta umum dan peta khusus (tematik). Peta tematik merupakan peta khusus atau tema tertentu dan bukan peta umum, sehingga dalam keseharian kita jarang menemukan peta tematik. Peta yang memperlihatkan informasi atau data kualitatif atau kuantitatif dari suatu tema, maksud, atau konsep tertentu, dalam hubungannya dengan unsur atau detail-detail topografi yang spesifik, terutama yang sesuai dengan tema peta tersebut.

Media peta budaya Indonesia yang dikembangkan termasuk peta tematik, karena menggambarkan suatu tema tertentu yaitu kebudayaan Indonesia. Media peta budaya Indonesia disini berupa media cetak yang bergambar peta Indonesia, dan dilengkapi kartu macam-macam budaya Indonesia yaitu rumah adat, pakaian adat, alat musik tradisional, tarian tradisional, dan sikap yang mencerminkan bhinneka tunggal ika. Media ini dikemas dengan menyertakan unsur permainan yang terdapat materi di dalamnya,

sehingga menarik dan menyenangkan untuk digunakan dalam pembelajaran. Media peta budaya Indonesia dirancang untuk kelas IV SD mengenai materi IPS dengan topik keragaman suku bangsa dan budaya.

3. Tujuan dan Jenis Peta Budaya Indonesia

a. Tujuan Peta

Pada umumnya peta dibuat untuk tujuan-tujuan antara lain:

- 1) Memberikan keterangan tentang wilayah, jarak, arah, bentuk dan luas serta hubungan-hubungannya.
- 2) Menggambarkan kondisi atau keadaan alam dari masing-masing tempat atau daerah secara simbolis
- 3) Membantu siswa untuk memahami posisi dari kesatuan politik suatu daerah, wilayah atau negara
- 4) Melengkapi dasar visual guna perbandingan dan perkembangan
- 5) Memberikan pengertian untuk mempelajari regional
- 6) Merangsang minat terhadap masalah kedudukan dan pengaruh geografis suatu daerah. (I Nyoman Sudana Degeng, dkk: 40)

Tujuan dari pengembangan media peta budaya Indonesia untuk menyediakan media belajar yang layak digunakan, sehingga memotivasi siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran secara optimal.

Media peta budaya Indonesia menggambarkan kebudayaan di setiap provinsi seluruh Indonesia yang akan memudahkan siswa untuk mengetahui budaya Indonesia serta letaknya. Selain itu media peta budaya Indonesia ini dapat mendorong siswa untuk dapat belajar secara aktif karena penggunaan media peta budaya Indonesia yaitu bermain sambil belajar. Sehingga dalam melakukan permainan pada media peta budaya Indonesia, siswa akan melihat berbagai objek dan membaca berkali-kali yang dapat memperdalam ingatan. Dengan demikian, belajar akan lebih efektif dibandingkan hanya mengandalkan membaca dan mendengarkan materi seperti yang sering dilakukan dalam proses pembelajaran.

Pengembangan media peta budaya Indonesia ini dirancang dengan mempertimbangkan keawetan, kemudahan dalam penggunaan, keamanan, sehingga bahan yang digunakan tahan lama dan tidak membahayakan bagi siswa. Media ini juga dilengkapi dengan buku petunjuk sebagai pedoman guru maupun siswa dalam penggunaannya.

b. Jenis-jenis Peta

Jenis-jenis peta ditinjau dari isinya yang ditampilkan yaitu peta keadaan alam, peta politik, peta ekonomi, peta ethnologi, peta sejarah.

- 1) Peta Keadaan Alam, yaitu peta yang melukiskan keadaan tanah dan air dari tingkat sederhana sampai tingkat yang kompleks.
- 2) Peta Politik, yaitu peta yang menggambarkan batas-batas negara, provinsi dan sebagainya.
- 3) Peta Ekonomi, yaitu peta yang menggambarkan hasil-hasil suatu daerah atau daerah industri serta hal-hal yang berhubungan dengan perekonomian.
- 4) Peta ethnologi menunjukkan keadaan bangsa-bangsa atau suku bangsa dari mana mereka berasal atau di daerah mana mereka hidup.
- 5) Peta Sejarah, yaitu peta yang menggambarkan keadaan geografis suatu daerah dalam kurun waktu atau jaman tertentu. (I Nyoman Sudana Degeng, dkk 1993: 41)

Media peta budaya Indonesia ini termasuk jenis peta ethnologi yang menggambarkan budaya Indonesia. Budaya Indonesia seperti rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, alat musik tradisional dan sikap mencerminkan *bhinneka tunggal ika* disajikan dalam bentuk gambar yang dilengkapi keterangan. Peta di sini menggambarkan lokasi

provinsi seluruh Indonesia dengan memberikan simbol-simbol atau warna-warna yang berbeda-beda menunjukkan provinsi yang berbeda-beda di Indonesia.

4. Fungsi dan Manfaat Peta Budaya Indonesia

Pengembangan media peta budaya Indonesia ini dibuat selengkap mungkin agar berfungsi dan bermanfaat bagi siswa, guru, maupun sekolah.

Fungsi peta secara umum antara lain:

- a. Menunjukkan posisi atau lokasi suatu tempat di permukaan bumi.
- b. Memperlihatkan ukuran (luas, jarak) dan arah suatu tempat dipermukaan bumi
- c. Mengambarkan bentuk-bentuk dipermukaan bumi, seperti benua, Negara, gunung, sungai, dan bentuk bentuk lainnya
- d. Membantu peneliti sebelum melakukan survey dengan mengetahui kondisi daerah yang akan diteliti.
- e. Menyajikan data tentang potensi suatu wilayah.
- f. Alat analisis untuk mendapatkan suatu kesimpulan.
- g. Alat untuk menjelaskan rencana-rencana yang diajukan.
- h. Alat untuk mempelajari hubungan timbal balik antara fenomena-fenomena (gejala-gejala) geografi dipermukaan bumi. Yurnalis Nurdin (2014: 5)

Adapun fungsi media peta Indonesia secara umum yaitu:

- a. Menunjukkan lokasi provinsi di seluruh Indonesia. Pada peta di sini digambar daerah Indonesia dari sabang sampai merauke dengan keterangan provinsi di setiap daerah.
- b. Menyajikan data budaya Indonesia (rumah adat, pakaian adat, alat musik tradisional, tarian tradisional, dan sikap bhinneka tunggal ika). Budaya Indonesia dikemas dalam bentuk kartu sebagai pelengkap peta Indonesia.

Selain itu, fungsi yang terdapat pada media peta budaya Indonesia berdasarkan aspek perkembangan siswa mengacu pada pendapat Jamil (2013: 320) yaitu:

- a. Fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi materi berkaitan dengan gambar-gambar yang ditampilkan.
- b. Fungsi motivasi, mendorong siswa untuk lebih bersemangat dalam belajar, karena pembelajaran sebelumnya belum pernah menggunakan media seperti ini, hanya membaca dan mendengar uraian dari guru.
- c. Fungsi afektif, ketika siswa melakukan permainan akan terlihat lebih aktif daripada mengikuti pembelajaran yang hanya melihat dan mendengarkan saja.
- d. Fungsi kognitif, memudahkan siswa untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam media peta budaya Indonesia tersebut.

- e. Fungsi psikomotorik, siswa melakukan kegiatan dengan melakukan permainan.

Siswa dapat mengetahui macam-macam budaya Indonesia dengan melihat gambar-gambar kartu, selain itu siswa mengetahui dimana letak budaya tersebut dengan melihat peta yang sudah tersedia. Seperti pendapat Levie & Levie dalam Azhar Arsyad (2006: 8) mereviu hasil-hasil penelitian tentang belajar melalui stimulus gambar dan stimulus kata atau visual dan verbal menyimpulkan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, dan mengingat kembali.

Sedangkan manfaat media peta budaya Indonesia bagi siswa mengacu pendapat Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2001: 2) antara lain:

- a. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik

Media peta budaya Indonesia ini dapat menampilkan informasi atau pesan melalui tulisan, gambar, dan warna, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menarik.

- b. Memperjelas penyajian informasi

Media peta budaya Indonesia yang merupakan media visual dapat memvisualkan objek-objek yang

terdapat pada materi, sehingga mengurangi kesenjangan informasi.

c. Meningkatkan kualitas belajar

Media peta budaya Indonesia ini dapat membantu memudahkan siswa dalam menyerap materi lebih mendalam karena dilengkapi dengan rangsangan kegiatan untuk melihat, menyentuh dan melakukan permainan. Sehingga siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Fungsi dan manfaat yang terdapat pada media peta budaya Indonesia diharapkan menjadikan media ini layak dalam proses pembelajaran, sehingga memiliki dampak positif yang memberikan perubahan lebih baik bagi siswa, guru, maupun sekolah.

5. Karakteristik Media Peta Budaya Indonesia

Media yang baik adalah memenuhi persyaratan utama yaitu sesuai dengan karakteristik pembelajaran meliputi aktif, konstruktif, dan berorientasi pada tujuan pembelajaran guru. Menurut Atwi Suparman (2001: 190) syarat media yang baik adalah:

- a. Murah dalam pengelolaan maupun pemeliharaan
- b. Sesuai dengan metode pembelajaran
- c. Sesuai dengan karakteristik siswa

- d. Memiliki nilai praktis dalam pemeliharaan, penyimpanan, dan penggunaan
- e. Tersedianya suku cadang peralatan.

Adapun pengembangan media peta budaya Indonesia ini memiliki karakteristik antara lain:

- a. Perangkat keras yang mudah digunakan untuk mempelajari dan memahami suku bangsa dan budaya Indonesia.
- b. Materi yang terdapat pada media peta budaya Indonesia yaitu tentang keragaman suku bangsa dan budaya.
- c. Berisi materi yang dikemas dengan menarik melalui permainan, sesuai dengan karakteristik siswa yang senang bermain.
- d. Mudah digunakan, dibawa dan disimpan, penyimpanan komponen media peta budaya Indonesia ini menjadi satu dalam sebuah tempat.

Media peta budaya Indonesia ini dirancang berdasarkan syarat media yang baik dan tentu disesuaikan dengan karakteristik siswa di sekolah ini, khususnya siswa kelas IV. Hal ini diharapkan untuk menghasilkan produk yang layak, serta memudahkan penggunaan maupun pemahaman materi oleh siswa.

6. Prinsip-prinsip Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia

Dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran haruslah memenuhi prinsip desain supaya pesan yang disampaikan

melalui media tersebut dapat diterima serta dipahami oleh pengguna. Berikut ini adalah prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran yang dikemukakan oleh C.Asri Budiningsih, (2003: 118-126). Prinsip-prinsip tersebut antara lain :

a. Prinsip Kesiapan dan Motivasi

Prinsip ini mengatakan bahwa jika dalam kegiatan pembelajaran siswa memiliki kesiapan dan motivasi tinggi, maka hasil belajar akan lebih baik. Peta budaya Indonesia yang memvisualkan objek-objek suku bangsa dan budaya serta adanya unsur permainan akan membuat siswa tertarik dan meningkatkan semangat belajar siswa.

b. Prinsip Penggunaan Alat Pemusat Perhatian

Prinsip ini mengatakan bahwa jika dalam proses belajar perhatian siswa terpusat pada pesan yang dipelajari maka proses dan hasil belajar semakin baik. Media peta budaya Indonesia ini memiliki aspek untuk menarik perhatian yaitu warna yang digunakan adalah berbagai warna cerah. Warna yang cerah umumnya disukai oleh anak-anak, dari hal ini akan membuat mereka menjadi tertarik dan terpusat perhatiannya. Gambar digunakan untuk memvisualisasikan objek-objek pada materi keragaman suku bangsa dan budaya sehingga siswa dapat melihat langsung dan berfikir secara kongkrit materi yang disajikan.

Penggunaan gambar yang menarik dan beragam juga dapat menarik siswa untuk belajar.

c. Prinsip Keaktifan Siswa

Proses belajar merupakan aktivitas pada diri siswa, baik aktivitas mental, emosional, maupun aktivitas fisik. Jika dalam proses pembelajaran siswa berpartisipasi aktif maka proses dan hasil belajar akan meningkat. Media peta budaya Indonesia melibatkan unsur permainan, sehingga dapat merangsang siswa untuk aktif dalam pembelajaran.

d. Prinsip Umpan Balik

Umpan balik adalah informasi yang diberikan siswa mengenai keberhasilan atau kemajuan serta kekurangan dalam pembelajarannya. Prinsip umpan balik menyatakan bahwa jika dalam proses belajar siswa diberitahukan kemajuan dan kelemahan belajarnya, maka hasil belajar akan meningkat. Hasil belajar dengan menggunakan media peta budaya Indonesia ini akan diketahui secara langsung oleh siswa, yaitu siswa yang mengumpulkan kartu paling banyak berarti kemampuannya belajarnya paling baik.

e. Prinsip Perulangan

Sesuatu hal yang baru jarang sekali dapat dipelajari secara efektif hanya dengan sekali jalan. Media peta budaya Indonesia ini dapat digunakan kapanpun dan dimanapun secara berulang-ulang,

tidak harus di dampingi oleh guru. Penggunaan media peta budaya Indonesia ini, siswa melihat dan membaca berulang-ulang gambar dan tulisan yang terdapat pada kartu sehingga dapat memperdalam ingatan.

Dari prinsip-prinsip yang telah dipaparkan di atas, diharapkan dapat menjadikan media peta budaya Indonesia sebagai media yang layak digunakan dalam pembelajaran. Pengembangan media sudah menyertakan teori belajar sebagaimana dalam peran teknologi pendidikan yaitu menyertakan teori dan praktik dalam pengembangan media pembelajaran. Media peta budaya Indonesia tidak hanya layak dalam penggunaannya, tetapi juga layak digunakan dalam pencapaian tujuan belajar.

7. Langkah-langkah Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia

Pengembangan merupakan salah satu kawasan teknologi pendidikan, kawasan pengembangan tetap berorientasi pada kawasan lainnya seperti desain, pemanfaatan, pengelolaan dan evaluasi. Menurut Musfiquon (2012: 162), pengembangan media adalah suatu usaha penyusunan program media pembelajaran yang lebih tertuju pada perencanaan media. Selaras dengan pendapat Sell & Richey (1994: 38) pengembangan media yang dilihat dari sudut pandang teknologi pendidikan yaitu proses penterjemah spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Pengembangan media

peta budaya Indonesia didesain menggunakan aplikasi *corel draw*. Pengembangan media peta budaya Indonesia yang melibatkan unsur permainan dalam bentuk gambar peta Indonesia dan dilengkapi kartu budaya Indonesia seperti rumah adat, pakaian adat, alat musik tradisional, tarian tradisional dan sikap yang mencerminkan bhinneka tunggal ika.

Dalam pembuatan peta, ada beberapa langkah pokok yang harus di perhatikan. Langkah-langkah dalam pembuatan peta adalah:

- a. Menentukan daerah yang akan di petakan.
- b. Membuat peta dasar (*base map*) yaitu peta yang belum diberi simbol
- c. Mencari dan mengklafikasikan data sesuai dengan kebutuhan
- d. Membuat simbol-simbol yang mewakili data dan menempatkan simbol pada peta dasar.
- e. Membuat legenda (keterangan)
- f. Melengkapi peta dengan tulisan (*lettering*) secara baik dan benar.

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran juga harus memerlukan perencanaan yang baik. Langkah pengembangan media peta budaya Indonesia antara lain:

- a. Menentukan daerah yang akan dipetakan, yaitu provinsi seluruh Indonesia
- b. Menggambar peta dengan aplikasi *corel draw*
- c. Mengklasifikasikan data yang dibutuhkan yaitu berbagai nama dan letak provinsi di Indonesia, yang diperoleh melalui internet.
- d. Membuat legenda pada peta yang sudah dibuat
- e. Melengkapi peta dengan tulisan (nama-nama provinsi)
- f. Menyusun atau mendesain gambar-gambar budaya Indonesia dalam bentuk kartu, gambar kartu antara lain, rumah adat, pakaian adat, alat musik tradisional, tarian tradisional, dan sikap yang mencerminkan bhinneka tunggal ika.

Langkah-langkah di atas merupakan tahap awal pembuatan peta, setelah peta sudah tergambar dan diberi warna, tulisan dan simbol lainnya, maka peta siap dicetak untuk dilakukan validasi. Peta yang dibuat disini tidak sedetail peta-peta topografi, karena kebutuhannya hanya memperlihatkan letak provinsi yang ada di Indonesia dan warna yang digunakan pun bermacam-macam untuk membedakan setiap provinsi. Hal tersebut dimaksudkan untuk menarik perhatian siswa, jika peta pada umumnya berwarna hijau, maka pada peta budaya Indonesia ini di setiap provinsi memiliki warna yang berbeda-beda.

8. Cara Menggunakan Peta Budaya Indonesia

Sebuah media yang dikembangkan akan menjadi bermanfaat jika orang yang belum pernah tahu dapat dengan mudah menggunakan media tersebut dengan sendirinya, maka pada media ini dilengkapi buku petunjuk sebagai pedoman penggunaan media tersebut.

Adapun cara bermain peta budaya Indonesia sebagai berikut:

- a. Dimainkan secara kelompok (3-5 siswa)
- b. Salah satu siswa mengocok kartu, dan membagi kepada masing-masing siswa empat buah kartu.
- c. Sisa kartu ditumpuk dan diletakkan dengan posisi terbalik sebagai kartu ambil, sehingga gambar tidak terlihat.
- d. Untuk menentukan pemain pertama, kedua dan seterusnya dapat dilakukan hompimpa. Siswa yang menang dapat memulai permainan.
- e. Tugas siswa harus mengumpulkan 4 sub judul (kategori) gambar dari judul yang sama.
- f. Siswa bertanya kepada temannya apakah mereka mempunyai kartu dengan kategori yang dimaksud. Misalnya Aceh, rumah, pakaian, tarian, dan alat musik.
- g. Jika ada yang mempunyai kategori yang dimaksud, maka membacakan nama gambar dan memberikan kartu tersebut

kepada siswa (pemain).

- h. Siswa yang mendapatkan kartu dari temannya, berhak bertanya lagi sub judul pada judul yang sama, sampai keempat sub judul terkumpul.
- i. Jika tidak ada siswa yang mempunyai kategori yang dimaksud, maka siswa (pemain) mengambil kartu ambil.
- j. Kemudian dilanjutkan oleh siswa (pemain) berikutnya.
- k. Kartu yang di pegang siswa dapat berkurang dan bertambah, jika kartu kurang dari 4 maka harus mengambil kartu ambil.
- l. Jika siswa berhasil mengumpulkan 4 sub judul, maka kartu tersebut dibacakan kepada teman-temannya lalu disimpan dan mendapat hadiah / *reward*.
- m. *Reward* dapat diletakkan di provinsi yang terletak di peta, sesuai provinsi yang ada dikartu.
- n. Jika mendapat reward burung garuda, maka dapat diletakkan di provinsi yang sudah dimiliki siswa atau disimpan.
- o. Jika kartu ambil sudah habis maka permainan selesai.
- p. Siswa yang mendapat *reward* paling banyak adalah pemenangnya dan berhak mendapatkan piala.
- q. Siswa yang mendapat *reward* paling sedikit atau tidak mendapatkan *reward* adalah pemain yang kalah, maka ada hukumannya yaitu menyanyikan lagu daerah (bebas).

Melalui permainan ini, siswa berkali-kali menyebutkan nama-nama budaya Indonesia dan mencari letak asal budaya tersebut, serta mengetahui sikap-sikap yang mencerminkan *bhinneka tunggal ika*. Sehingga memperdalam ingatan dan memudahkan memahami materi. Selain itu siswa dapat berpikir cara menghargai, menjaga dan melestarikan budaya Indonesia.

D. Ruang Lingkup IPS SD

1. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah. Kajian IPS mencakup berbagai kehidupan yang beraspek majemuk baik hubungan sosial yang meliputi proses, faktor, perkembangan, permasalahan, semuanya dipelajari dan dikaji dalam ilmu sosial. Menurut Zuraik dalam Djahiri (1984), hakikat IPS adalah harapan untuk mampu membina suatu masyarakat yang baik dimana para anggotanya benar-benar berkembang sebagai insan sosial yang rasional dan pernah, sehingga oleh karenanya diciptakan nilai-nilai. Hakikat IPS di sekolah dasar memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warga

negara sedini mungkin. Karena pendidikan IPS tidak hanya memberikan ilmu pengetahuan semata, tetapi harus berorientasi pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, sikap, dan kecakapan-kecakapan dasar siswa yang berpijak pada kenyataan kehidupan sosial kemasyarakatan sehari-hari dan memenuhi bagi kehidupan sosial siswa di masyarakat. Ahmad Susanto (2014: 137-138)

Menurut Welton dan Mallan dalam Arief Achmad (2005: 2) IPS disebut sebagai *synthetic sciene*, karena basis dari disiplin ini terletak pada fenomena yang telah diobservasi di dunia nyata. Basis berupa konsep, generalisasi maupun peristiwa-peristiwa diobservasi setelah terjadi sebelumnya.

Dengan demikian, hakikat IPS adalah untuk mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan realita kondisi sosial yang ada di lingkungan peserta didik, sehingga dengan memberikan pendidikan IPS diharapkan dapat melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya.

2. Tujuan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Pendidikan dasar bertujuan memberikan bekal kemampuan dasar kepada peserta didik untuk mengembangkan kehidupannya sebagai pribadi, anggota masyarakat, warga negara serta mempersiapkan peserta didik mengikuti pendidikan selanjutnya.

Pendidikan IPS di sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat.

Menurut Yatna (2008: 5) pengembangan tujuan pendidikan IPS SD meliputi aspek-aspek:

- a. Pengertian (*understanding*) yang berkenaan dengan pemberian latar pengetahuan dan informasi tentang dunia dan kehidupan.
- b. Sikap dan nilai (*attitudes and value*), dimensi rasa (*feeling*) yang berkenaan dengan pemberian bekal mengenai dasar-dasar etika masyarakat yang nantinya akan menjadi orientasi nilai dirinya dalam kehidupan di dunia nyata.
- c. Keterampilan (*skills*), khususnya yang berkenaan dengan kemampuan dan keterampilan IPS. Aspek keterampilan ini secara garis besar meliputi keterampilan sosial (*social skills*), keterampilan belajar dan kebiasaan kerja (*study skills and work habits*), keterampilan intelektual (*intellectual skills*)

Secara khusus, tujuan pendidikan IPS di sekolah dapat dikelompokkan menjadi empat komponen, sebagaimana yang dikelompokkan oleh Chapin & Messick dalam Ahmad Susanto (2014: 147) yaitu:

- a. Memberikan kepada siswa pengetahuan tentang pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, sekarang dan masa yang akan datang.

- b. Menolong siswa untuk mengembangkan keterampilan untuk mencari dan mengolah atau memproses informasi.
- c. Menolong siswa untuk mengembangkan nilai atau sikap demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat.
- d. Menyediakan kesempatan kepada siswa untuk berperan serta dalam kehidupan sosial. Keempat tujuan ini tidak terpisah atau berdiri sendiri, melainkan merupakan kesatuan yang saling berhubungan. Keempat tujuan ini sesuai dengan perkembangan IPS sampai sekarang.

Dalam kaitannya dengan KTSP, pemerintah telah memberikan arah yang jelas pada tujuan dan ruang lingkup pembelajaran IPS, yaitu:

- a. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional dan global

Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a. Manusia, tempat dan lingkungan
- b. Waktu, keberlanjutan dan perubahan
- c. Sistem sosial dan budaya
- d. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan

Dari beberapa tujuan yang telah dipaparkan, menggambarkan bahwa pendidikan IPS di sekolah dasar yaitu memberikan kemampuan dasar kepada siswa dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang memungkinkan siswa berpartisipasi dalam kelompoknya, baik keluarga, teman bermain, sekolah, masyarakat, bangsa dan negara. Penelitian ini meliputi ruang lingkup manusia dengan sosial dan budaya yang sesuai dengan materi yaitu meliputi unsur unsur peralatan hidup dan teknologi, unsur kesenian, dan unsur sosial. Melalui peta budaya Indonesia dalam kegiatan pembelajaran, siswa saling berinteraksi dengan temannya dan mengenal budaya Indonesia

E. Karakteristik Siswa Kelas IV SD

Karakteristik siswa merupakan bagian-bagian pengalaman yang berpengaruh pada keefektifan proses belajar Seels and Richey (1994:68). Pemahaman peserta didik perlu disesuaikan dengan masing-masing satuan pendidikan. Berkaitan dengan kemampuan dan

karakteristik peserta didik terdapat tiga hal yang perlu dipahami dan dipertimbangkan dalam implementasi KTSP antara lain:

1. Pertumbuhan dan perkembangan kognitif

Pertumbuhan dan perkembangan berhubungan dengan perubahan struktur dan fungsi karakteristik manusia, yang terjadi dalam kemajuan yang mantap dan merupakan suatu proses kematangan. Perkembangan-perkembangan ini merupakan hasil interaksi antara potensi bawaan dengan lingkungan.

Pandangan tentang pertumbuhan dan perkembangan kognitif diberikan oleh Jean Piaget tentang teori perkembangan intelektual dari lahir sampai dewasa. Empat tahap perkembangan mental yang dikemukakan oleh Piaget dalam Asri Budiningsih (2008: 24) adalah sebagai berikut:

a. Tahap sensorimotor (umur 0-2 tahun)

Pertumbuhan kemampuan anak tampak dari kegiatan motorik dan persepsinya yang sederhana. Ciri pokok perkembangannya berdasarkan tindakan, dan dilakukan langkah demi langkah.

b. Tahap pra-operasional (umur 2-7/8)

Ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah pada penggunaan simbol atau bahasa tanda, dan mulai berkembangnya konsep-konsep intuitif

c. Tahap operasional konkret (umur 7 atau 8 – 11 atau 12)

Ciri pokok perkembangannya pada tahap ini adalah anak sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis, dan ditandai adanya *reversible* dan kekekalan. Anak telah memiliki kecakapan berpikir logis, akan tetapi hanya benda-benda yang bersifat konkret.

d. Tahap operasional formal (umur 11 atau 12 – 18)

Ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah anak sudah mampu berpikir abstrak dan logis dengan menggunakan pola berpikir “kemungkinan”.

Teori Piaget sangat membantu tugas pendidik dalam memahami perkembangan intelektual peserta siswa, dan menetapkan kegiatan kognitif yang harus ditampilkan pada tahap-tahap fungsi intelektual yang berbeda. Siswa kelas IV berada pada tahap operasional konkret, pada tahap ini anak masih terikat pada fakta-fakta perseptual, yang mana anak berfikir logis, tetapi masih terbatas pada objek-objek konkret. Pemahaman ini akan membantu guru dalam melaksanakan tugasnya membimbing siswa secara terencana disertai penetapan kualitas hasilnya.

Masa sekolah dasar sering disebut sebagai masa intelektual. Menurut Yusuf L.N (2006: 179) memperinci masa ini menjadi 2 fase, antara lain: masa kelas-kelas rendah sekolah dasar (6-9 tahun) dan masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar (9-13 tahun). Beberapa

sifat anak-anak pada masa kelas-kelas sekolah tinggi sekolah dasar (9-13 tahun) adalah:

- 1) Ada minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pelajaran-pelajaran yang praktis.
- 2) Amat realistik, ingin mengetahui dan minat belajar tinggi.
- 3) Pada masa ini anak mulai meminati hal-hal atau pelajaran yang khusus.
- 4) Sampai pada umur kira-kira 11 tahun anak membutuhkan orang dewasa untuk menyelesaikan tugas dan menghadapi tugas-tugasnya.
- 5) Memandang nilai rapor sebagai ukuran yang tepat (sebaik-baiknya) mengenai prestasi sekolah
- 6) Anak gemar membentuk kelompok sebaya untuk bermain bersama-sama.

Pada siswa kelas IV SD sudah dapat mereaksi rangsangan intelektual atau melaksanakan tugas-tugas belajar yang menuntut kemampuan intelektual atau kemampuan kognitif. Jika sebelumnya daya pikir siswa masih bersifat imaginative atau berkhayal, maka pada masa ini daya pikir siswa sudah berkembang kearah berfikir konkret dan rasional. Media peta budaya Indonesia berperan memvisualkan objek-objek yang terdapat pada materi suku bangsa dan budaya, sehingga siswa lebih mengenal dan mudah dalam

mengingat serta mengurangi kesenjangan informasi dibandingkan penyampaian dengan komunikasi verbal.

2. Tingkat Kecerdasan

Intelegensi atau kecerdasan adalah keseluruhan kemampuan individu untuk berfikir dan bertindak secara terarah serta mengolah dan menguasai lingkungan secara efektif. Thurstone mengembangkan tes kemampuan mental dasar (*Primary Mental Abilities Test*) yang meliputi kemampuan-kemampuan berikut: Marthen Pali (2000: 31-31)

- a. Pengertian Verbal (*Verbal comprehension*), yaitu kemampuan untuk memahami ide-ide yang diekspresikan dengan kata-kata.
- b. Kemampuan angka-angka (*Numerial ability*), yaitu kemampuan untuk menalar dan memanipulasi secara matematis.
- c. Penglihatan Keruangan (*spatial visualization*), yaitu kemampuan untuk memvisualisasikan objek-objek dalam bentuk ruang.
- d. Kemampuan penginderaan (*perceptual ability*), yaitu kemampuan menemukan persamaan dan ketidaksamaan diantara objek-objek.
- e. Ingatan (*memory*), yaitu kemampuan untuk mengingat
- f. Penalaran (*reasoning*), yaitu kemampuan untuk memecahkan masalah.
- g. Kelancaran kata-kata (*word fluency*)

Kemampuan intelektual anak kelas IV SD sudah cukup untuk menjadi dasar diberikannya berbagai kecakapan yang dapat mengembangkan pola pikir atau daya nalarnya. Pada media peta budaya Indonesia ini, siswa mengumpulkan 4 sub bab dalam judul yang sama, sehingga dapat melatih siswa untuk menyamakan objek-objek yang dimaksud. Selain itu, melalui stimulus visual akan memudahkan siswa untuk mengenal budaya Indonesia.

3. Aktivitas dan Kreativitas

Proses pembelajaran pada hakikatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas siswa, melalui interaksi dan pengalaman belajar. Menurut Sudarwan Danim (2011: 134) perkembangan kreativitas menjadi bagian integral dari proses perkembangan kognitif, ketika anak memasuki usia sekolah dasar, mulai menyesuaikan diri dengan realitas konkret, disertai dengan berkembangnya rasa ingin tahu yang cukup kuat. Banyak cara untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, yang dapat mengembangkan aktivitas dan kreativitas belajar secara optimal sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa. Melalui media peta budaya Indonesia yang digunakan secara berkelompok dapat mengembangkan kegiatan yang menarik siswa untuk mengikuti pelajaran, melibatkan siswa dalam pembelajaran yang mana membuat siswa lebih percaya diri, memberi kesempatan untuk

berfikir lebih aktif dan bebas karena seolah-olah bermain dengan temannya.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa kelas IV SD memasuki periode intelektual dimana sikap anak terhadap kenyataan faktual bertambah sempurna dan obyektif. Disamping itu, siswa juga memasuki tahap operasi konkrit yang mana kemampuan berfikir secara logis meningkat, tetapi pikiran anak terbatas pada obyek yang mereka jumpai. Media peta budaya Indonesia membantu memvisualkan objek-objek yang abstrak untuk memudahkan siswa mengenal objek-objek tersebut. Mereka tidak melihat langsung tetapi melalui media ini diharapkan memudahkan untuk mengenal, mengingat dan mengurangi kesenjangan informasi yang disampaikan.

F. Kerangka Pikir

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan secara pada tingkat sekolah dasar, dimana guru pada mata pelajaran IPS juga mengajar mata pelajaran lainnya. Pencapaian standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam pembelajaran IPS memerlukan pemahaman konsep materi yang matang untuk kemampuan awal siswa dalam mempelajari materi selanjutnya. Proses pembelajaran yang dilakukan siswa dalam kelas perlu adanya

kesamaan pemahaman agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memegang peranan penting untuk membantu penyampaian materi. Ceramah atau pemaparan materi pelajaran dari guru dan belajar dengan buku panduan dan LKS menjadikan pembelajaran monoton, serta tidak menarik siswa untuk lebih semangat belajar, sehingga pemahaman terhadap materi pun rendah atau tidak optimal. Media yang terdapat di sekolah ini sangat minim, dan guru belum berinovasi untuk membuat media. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami materi. Media yang dikembangkan yaitu peta budaya Indonesia. Media ini dapat digunakan secara kelompok dengan melakukan permainan. Melalui media peta budaya Indonesia, siswa berkali-kali menyebutkan budaya Indonesia dan mereka tidak menyadari bahwa sebenarnya mengulang-ulang materi. Melalui permainan, siswa akan lebih tertarik dan merasa senang, sehingga materi yang terkandung dalam permainan tersebut dapat dengan mudah dipahami, jika dibandingkan dengan membaca dan menghafal melalui buku. Sehingga media yang dikembangkan disini dapat memotivasi siswa dalam belajar, merangsang perhatian dan pikiran siswa untuk belajar secara aktif.

BAB III

METODE PENELITIAN PENGEMBANGAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Menurut Borg & Gall (1983: 772) *Educational research and development (R&D) is a process used to develop and validate education product*. Pengertian tersebut mengemukakan definisi penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

Pengembangan produk ini dikembangkan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas. Secara garis besar proses penelitian pengembangan mencakup analisis kebutuhan, uji coba lapangan, dan penyempurnaan produk berdasarkan uji lapangan untuk menghasilkan produk yang layak. Produk yang layak digunakan memerlukan langkah-langkah yang tepat, sehingga produk yang dihasilkan benar-benar sudah tervalidasi dan siap digunakan. Pengembangan produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa “media peta budaya Indonesia pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial bagi siswa kelas IV SD Negeri Rejosari Gunungkidul”

B. Prosedur Penelitian Pengembangan

Metode penelitian pengembangan merupakan suatu tahapan terstruktur yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk sehingga dapat digunakan dalam pendidikan, khususnya

pembelajaran. Untuk melaksanakan penelitian diperlukan langkah-langkah agar memperoleh produk yang tervalidasi dan layak untuk digunakan. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini mengacu pada sepuluh langkah Borg & Gall dalam Nana Syaodih (2011: 169-170), sebagai berikut:

1. Melakukan kegiatan penelitian dan pengumpulan data awal melalui pengalaman kelas, mencari kajian pustaka yang relevan, mengidentifikasikan masalah dan merumuskan masalah. (*Research and Information Collecting*)
2. Melakukan perencanaan dengan mengidentifikasi perumusan tujuan dan menyiapkan instrumen untuk uji ahli atau *experiment judgement*. (*Planning*)
3. Mengembangkan produk awal dengan memilih materi, membuat naskah, instrumen evaluasi guna mengembangkan produk yang baik. (*Develop Preliminary form of Product*).
4. Melakukan uji coba lapangan awal terhadap produk yang telah dikembangkan (*Preliminary Field Testing*).
5. Melakukan revisi berdasarkan data atau hasil pada uji coba lapangan awal. (*Main Product Revision*).
6. Melakukan uji coba lapangan setelah melakukan revisi atau perbaikan pada jumlah subjek yang lebih besar. (*Main Field Testing*)
7. Menyempurnakan produk hasil uji lapangan berdasarkan masukan atau data yang diperoleh. (*Operational Product Revision*).

8. Melakukan uji pelaksanaan lapangan (*Operation Field Testing*)
9. Menyempurnakan produk akhir, berdasarkan pada uji pelaksanaan lapangan. (*Final Product Revision*)
10. Desiminasi dan Implementasi, melaporkan dan menyebarluaskan produk melalui pertemuan-pertemuan sehingga terdapat kesepakatan untuk menggunakan produk yang telah dikembangkan. (*Dissemination and Implementation*)

Penelitian dan pengembangan media peta budaya Indonesia pada mata pelajaran IPS kelas IV SD ini dilakukan dari tahap keesatu sampai pada tahap kesembilan. Langkah pengembangan hanya sampai tahap kesembilan dikarenakan adanya keterbatasan waktu dan biaya. Adapun langkah-langkah pengembangan antara lain:

1. Melakukan Penelitian dan Pengumpulan Informasi

Pada tahap ini peneliti mencari informasi tentang permasalahan pembelajaran dan karakteristik siswa, khususnya kelas IV SD. Menganalisis karakteristik siswa kelas IV SD dengan melakukan wawancara kepada guru kelas tersebut. Siswa di sekolah ini memiliki karakteristik yaitu, motivasi belajar rendah, sulit untuk memperhatikan pelajaran, malas untuk membaca, menulis dan sulit untuk mengingat, serta sulit untuk diajak berdiskusi. Jika guru menyampaikan materi pelajaran, mereka sering melakukan kegiatan sendiri seperti mengobrol dengan teman lainnya, dan asik bermain sendiri maupun dengan temannya. Guru kurang dapat menarik perhatian siswa, cara

penyampaian materi terlalu monoton dengan menggunakan buku dan LKS. Media yang ada pun sangat kurang dan guru belum berusaha berinovasi mengembangkan media.

2. Perencanaan Pengembangan

Setelah mendapatkan informasi dan permasalahan yang terdapat di lapangan, maka peneliti berdiskusi dengan guru untuk merencanakan pengembangan peta budaya Indonesia pada mata pelajaran IPS untuk kelas IV SD.

3. Pengembangan Format Produk Awal.

a. Pra produksi

Sebelum memproduksi media, peneliti menganalisis karakteristik siswa. Selanjutnya merancang media berdasarkan materi dengan memperhatikan kompetensi dasar.

Rancangan produk yang dibuat sebagai berikut:

- 1) Isi materi pada media peta budaya Indonesia mengacu pada standar kompetensi, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas IV bab keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia.
- 2) Membuat desain media peta budaya Indonesia menggunakan aplikasi *corel draw* dan mencari objek gambar-gambar yang mendukung di internet.
- 3) Membuat instrumen validasi ahli media dan ahli materi, serta instrumen siswa.

b. Produksi

Produksi media ini yaitu membuat bentuk fisik dan mencetak media yang sudah didesain. Bentuk fisik berupa papan lipat terbuat dari kayu lapis berukuran 60 cm x 45 cm. Gambar peta dicetak stiker dan ditempelkan pada papan lipat. Kartu bergambar menggunakan kertas *ivory* berukuran 7 cm x 6 cm, serta kelengkapan lainnya yaitu hadiah atau *reward* yang terbuat dari kayu. Kemudian divalidasikan kepada ahli materi dan ahli media. Guna menghasilkan produk yang layak pakai dilakukan revisi berulang-ulang berdasarkan masukan data yang diperoleh.

4. Uji Coba Lapangan Awal

Uji coba lapangan awal dilakukan untuk memperoleh masukan terhadap produk awal yang telah dikembangkan. Subyek uji coba lapangan awal ini terdiri dari 3 siswa dan dari hasil angket akan digunakan untuk perbaikan atau revisi pada tahap selanjutnya.

5. Revisi Hasil Uji Coba Lapangan

Berdasarkan hasil uji coba awal, data dan masukan yang diperoleh dianalisis dan digunakan sebagai perbaikan atau revisi produk. Setelah dilakukan revisi, hasilnya digunakan untuk uji coba lapangan.

6. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan dengan produk yang sudah direvisi, uji coba ini terdiri dari 7 siswa kelas IV SD yang dibagi menjadi 2 kelompok. Pada tahap ini data diperoleh dari hasil pengisian angket yang diberikan kepada responden.

7. Penyempurnaan Produk Hasil Uji Coba

Berdasarkan uji coba lapangan, peneliti melakukan pengamatan pada produk yang perlu di perbaiki atau direvisi lagi. Hasil revisi ini kemudian diuji cobakan lagi pada tahap uji pelaksanaan lapangan.

8. Uji pelaksanaan lapangan

Uji pelaksanaan lapangan dilakukan kepada 14 siswa kelas IV SD dengan membentuk 3 kelompok untuk melakukan permainan pada peta budaya Indonesia. Pada tahap ini sama dengan uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan untuk mendapatkan masukan tahap penyempurnaan akhir.

9. Penyempurnaan produk akhir

Berdasarkan hasil uji coba lapangan awal, uji coba lapangan dan uji pelaksanaan lapangan maka akan diketahui tingkat kelayakan produk melalui data yang diperoleh. Pada tahap akhir, sudah tidak ada revisi lagi maka produk akhir yang dihasilkan berupa media peta budaya Indonesia pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial bagi siswa kelas IV SD Negeri Rejosari Gunungkidul telah teruji validasinya dan layak digunakan.

C. Validasi Ahli

Validasi dalam penelitian pengembangan ini dilakukan sebelum peneliti melakukan uji coba lapangan. Validasi terdiri dari dua bagian yaitu:

a. Ahli materi

Pada penelitian pengembangan ini, ahli materi yaitu Hidayati, M.Hum selaku dosen pendidikan guru sekolah dasar UNY yang berperan memvalidasi materi meliputi aspek ketepatan materi, kejelasan materi, dan cakupan materi yang digunakan apakah sudah sesuai dengan silabus untuk pembelajaran siswa kelas IV

b. Ahli media

Pada penelitian pengembangan ini, ahli media yaitu Deni Hardianto, M.Pd selaku dosen teknologi pendidikan yang berperan memvalidasi media meliputi aspek fisik, pemanfaatan, ilustrasi gambar, warna dan tulisan. Melalui validasi media ini akan menentukan kelayakan media yang dikembangkan.

D. Subjek Penelitian

1. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data mengenai kualitas produk yang dikembangkan. Subyek uji coba pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

a. Uji ahli (*Expert Judgments*)

Subyek uji coba yang dipakai dalam penelitian pengembangan ini adalah ahli yang berkompeten yaitu ahli materi dan ahli media.

b. Uji lapangan awal

Subyek uji coba penelitian ini melibatkan 3 siswa kelas IV SD Negeri Rejosari, Kemadang, Tanjungsari, Gunungkidul.

c. Uji lapangan

Subyek uji coba penelitian ini melibatkan 7 siswa kelas IV SD Negeri Rejosari, Kemadang, Tanjungsari, Gunungkidul.

d. Uji pelaksanaan lapangan

Subyek uji coba penelitian ini melibatkan 14 siswa kelas IV SD Negeri Rejosari, Kemadang, Tanjungsari.

E. Jenis Data

Data-data yang diperoleh dalam pengembangan media peta budaya Indonesia ini berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif merupakan data pokok berupa angka-angka sebagai hasil penilaian dari subjek uji coba kepada produk yang dikembangkan. Sementara data kualitatif didapatkan dari uraian, kritik saran atau masukan dari subjek uji coba termasuk validasi materi dan validasi media untuk memperbaiki atau merevisi produk.

F. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Observasi

Menurut Sutrisno Hadi dalam Sugiyono (2012: 144) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan jika penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan jika responden yang diamati tidak terlalu besar. Peneliti melakukan observasi di kelas IV pada saat pelajaran sedang berlangsung. Observasi yang dilakukan hanya sebatas mengamati tingkah laku siswa ketika sedang mengikuti pelajaran. Hasil observasi dapat dilihat pada lampiran, hal 155.

2. Wawancara

Menurut S. Margono (2012: 137) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit. Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto (2002: 132) wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara. Wawancara dibedakan menjadi dua jenis yaitu:

a. Wawancara terstruktur

Jenis wawancara ini pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada responden telah ditetapkan terlebih dahulu. Maksudnya saat

akan melakukan wawancara sudah memiliki beberapa pertanyaan yang telah disusun sebelumnya.

b. Wawancara tak terstruktur

Jenis wawancara ini dilakukan secara informal, pertanyaan-pertanyaan dilakukan secara bebas kepada subyek. Wawancara ini bersifat luwes dan biasanya direncanakan agar sesuai dengan subjek dan suasana pada saat pelaksanaan.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis wawancara terstruktur yang mana wawancara kepada guru kelas IV SD untuk mendapatkan informasi awal mengenai analisis kebutuhan pembelajaran maupun karakteristik siswa. Hasil wawancara dapat dilihat pada lampiran, hal 159.

3. Angket

Menurut Sugiyono (2012: 142) angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Menurut Suharsimi Arikunto (2005: 102-103) angket merupakan daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain (responden) dengan maksud orang tersebut bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna. Jenis-jenis angket menurut bentuknya dibagi menjadi empat jenis antara lain; angket pilihan ganda, angket isian, angket *checklist*, dan angket skala.

Menurut cara memberikan respon, angket dibedakan menjadi dua jenis yaitu:

- a. Angket terbuka adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden dapat memberikan isian sesuai dengan kehendak dan keadaannya. Angket terbuka digunakan apabila peneliti belum dapat memperkirakan atau menduga kemungkinan alternatif jawaban yang ada pada responden
- b. Angket tertutup adalah angket yang disusun sedemikian rupa sehingga responden tinggal memberikan tanda centang atau *checklist* pada kolom yang sesuai.

Dalam penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan tiga angket yang terdiri dari:

- a. Instrumen ahli materi

Instrumen ahli materi berupa angket atau kuesioner tertutup. Angket ini merupakan lembar evaluasi untuk aspek ketepatan materi, kejelasan materi dan cakupan materi yang dinilai oleh ahli materi. Hasil dari penilaian ini dijadikan sebagai dasar untuk melaksanakan revisi dan penyempurnaan produk yang dikembangkan.

- b. Instrumen ahli media

Instrumen ahli media berupa angket atau kuesioner tertutup. Angket ini merupakan lembar evaluasi untuk aspek fisik,

pemanfaatan, ilustrasi gambar, warna, dan tulisan. Penilaian dilakukan oleh ahli media. Hasil dari penilaian atau evaluasi ini dijadikan sebagai dasar untuk melaksanakan revisi dan penyempurnaan produk yang dikembangkan.

c. Instrumen siswa

Instrumen siswa berupa angket tertutup yang ditujukan kepada siswa berupa penilaian untuk mengetahui tingkat kelayakan media peta budaya Indonesia jika digunakan dalam pembelajaran.

4. Dokumentasi

Metode dokumentasi digunakan untuk melengkapi informasi-informasi yang dibutuhkan. Dokumentasi diperoleh dari foto-foto selama proses pengembangan dan dokumen berupa silabus. Silabus dapat dilihat pada lampiran hal 110, sedangkan foto-foto kegiatan dapat dilihat pada lampiran hal 161.

G. Langkah-langkah Pengembangan Instrumen

Beberapa langkah pengembangan instrumen antara lain:

1. Mengembangkan kisi-kisi instrumen
2. Mengkonsultasi kisi-kisi instrumen dengan ahli
3. Menyusun dan melengkapi instrumen yang telah mendapatkan *expert judgment*

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Ketepatan Materi	Kesesuaian kompetensi dasar dengan standar kompetensi	1
	Kesesuaian kompetensi dasar dengan indikator	1
	Kesesuaian indikator pencapaian kompetensi dengan materi pada media	1
Kejelasan materi	Kejelasan isi materi	1
	Kebenaran materi	1
Cakupan Materi	Keruntutan penyajian materi	1
	Kesesuaian soal dengan materi	1
	Kejelasan bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi	1
	Kemudahan memahami materi	1
	Kesesuaian materi dengan media yang digunakan	1
Jumlah		10

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Fisik	Jenis bahan yang digunakan	1
	Ukuran peta budaya Indonesia	1
	Keawetan peta budaya Indonesia	1
	Keamanan bahan yang digunakan	1
Pemanfaatan	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa kelas IV	1
	Kepraktisan media (mudah disimpan dan dipindahkan)	1
	Kemudahan penggunaan media	1
	Ketepatan media dalam mengembangkan kemampuan siswa	1
	Ketetapan media dalam mengembangkan sikap kerjasama	1
	Kejelasan buku petunjuk	1
Ilustrasi Gambar	Kejelasan gambar	1
	Kesesuaian gambar dengan materi	1
	Kesesuaian gambar dengan karakteristik siswa kelas IV	1
Warna	Kesesuaian warna dengan karakteristik siswa kelas IV	1
	Keterpaduan warna gambar	1
	Komposisi warna, gambar dan tulisan	1
	Ketertarikan warna pada kemasan (cover dan papan)	1
Tulisan	Kesesuaian ukuran huruf	1
	Kesesuaian Jenis huruf yang digunakan	1
	Kejelasan tulisan	1
Jumlah		20

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Siswa

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Isi	a. Kemudahan materi	1
Pembelajaran	b. Penyampaian materi menarik	1
	c. Kejelasan penggunaan bahasa	1
	d. Kejelasan materi yang disajikan	1
	e. Motivasi belajar	1
	f. Kemudahan media	1
Media	g. Bentuk dan ukuran media	1
	h. Ketepatan jenis dan ukuran huruf	1
	i. Kejelasan gambar	1
	j. Komposisi warna	1
Jumlah		10

H. Teknik Analisis Data

Setelah mengumpulkan data dari hasil uji coba, maka dilakukan pengolahan atau analisis data. Analisis data mencakup semua kegiatan mengklarifikasi, menganalisa, dan menarik kesimpulan dari semua data yang terkumpul. Setelah data tersebut terkumpul, maka data tersebut diklarifikasi menjadi dua kelompok data yaitu data kualitatif dan kuantitatif (Suharsimi Arikunto, 2002: 224). Data yang bersifat kualitatif digambarkan dengan kata-kata atau kalimat menurut kategori untuk mengambil kesimpulan. Sedangkan data yang bersifat kuantitatif digambarkan dengan angka-angka hasil pengukuran atau perhitungan.

Penelitian pengembangan ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data deskriptif kuantitatif ini merupakan teknik dengan pemberian skor terhadap pilihan pertanyaan yang juga di dalamnya dideskriptifkan dalam bentuk kalimat atau kategori penilaian. Data

diperoleh ketika proses validasi ahli materi dan ahli media yang berupa komentar dan saran. Selain itu data juga diambil ketika uji coba lapangan awal, uji coba lapangan dan uji pelaksanaan lapangan.

Kriteria penilaian akhir data kuantitatif pada media peta budaya Indonesia diperoleh berdasarkan hasil konversi data kuantitatif ke data kualitatif dengan skala 5 untuk validasi ahli materi dan ahli media. Konversi yang dilakukan terhadap data kualitatif mengacu pada rumus konversi yang dikemukakan oleh Anas Sudijono (2009:329). Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif

Interval Skor	Skor	Kategori
$X > \bar{X}_i + 1,50 SD_i$	5	Sangat Baik/ Sangat Layak
$\bar{X}_i + 0,50 SD_i < X \leq \bar{X}_i + 1,50 SD_i$	4	Baik/Layak
$\bar{X}_i - 0,50 SD_i < X \leq \bar{X}_i + 0,50 SD_i$	3	Cukup Baik/Cukup Layak
$\bar{X}_i - 1,50 SD_i < X \leq \bar{X}_i - 0,50 SD_i$	2	Kurang Baik/Kurag Layak
$X \leq \bar{X}_i - 1,50 SD_i$	1	Sangat kurang Baik/Sangat Kurang Layak

Atas dasar perhitungan tersebut, maka konversi data kuantitatif skala 5 pada media peta budaya Indonesia dapat disederhanakan sebagai mana tersaji dalam tabel berikut:

Tabel 5. Pedoman Hasil Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif.

Rentang	Kategori	Skor
$X > 4,01$	Sangat Baik/ Sangat Layak	5
$3,34 < X \leq 4,01$	Baik/Layak	4
$2,26 < X \leq 3,34$	Cukup Baik/Cukup Layak	3
$1,99 < X \leq 2,26$	Kurang Baik/Kurag Layak	2
$X \leq 1,99$	Sangat kurang Baik/Sangat Kurang Layak	1

Mencari skor (X) dengan menggunakan rumus rata-rata:

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

X = Skor rata-rata

$\sum x$ = jumlah skor

n = responden

Sedangkan data hasil penilaian siswa untuk kelayakan produk didapat dengan menggunakan skala Guttman. Skala pengukuran pada tipe ini akan didapat jawaban yang tepat, yaitu “ya-tidak”. (Sugiyono 2012: 96)

Tabel 6. Skala Guttman

Skor	Kategori	Keterangan
1	Ya	Layak
0	Tidak	Tidak Layak

Kemudian menghitung nilai rata-rata skor angket respon siswa. Rata-rata skor dari angket respon siswa selanjutnya diubah ke dalam bentuk kualitatif berdasarkan tabel berikut:

Tabel 7. Pedoman Kriteria Kategori Respon Siswa

Skor Rata-rata	Kategori	Keterangan
$0,5 < X \leq 1$	Ya	Layak
$0 \leq X \leq 0,5$	Tidak	Tidak Layak

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pengumpulan Informasi

Pengembangan media peta budaya Indonesia pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Rejosari, berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan dengan cara observasi dan wawancara dengan guru kelas IV. Data yang diperoleh dari analisis kebutuhan tersebut antara lain:

- a. Motivasi dan tingkat pemahaman mata pelajaran IPS rendah daripada mata pelajaran matematika, bahasa Indonesia, IPA, dan Agama.
- b. Siswa pasif atau kurang terlibat dalam kegiatan pembelajaran IPS.
- c. Siswa tidak fokus dalam mengikuti pelajaran IPS, sering mengobrol dan bermain bersama temannya.
- d. Kuantitas media pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS kurang, sehingga pembelajaran kurang menarik.
- e. Guru condong pada buku panduan dan LKS, belum berinovasi dalam mengembangkan media untuk pembelajaran.
- f. Belum ada media peta budaya Indonesia yang digunakan dalam pembelajaran

Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat membantu guru menyampaikan materi khususnya mata pelajaran IPS. Melihat fasilitas dan sarana di sekolah yang kurang memadai, maka peneliti melakukan perencanaan pengembangan produk yang praktis dan mudah digunakan, tidak memerlukan media elektronik. Dengan demikian peneliti membuat peta budaya Indonesia yang memuat materi keragaman suku bangsa dan budaya untuk siswa kelas IV SD.

2. Perencanaan Pengembangan

Peta budaya Indonesia pada mata pelajaran IPS bagi siswa kelas IV SD mengacu pada analisis kebutuhan siswa dan sekolah, serta saran dari guru kelas IV. Mata pelajaran IPS ini dipilih karena merupakan salah satu mata pelajaran yang banyak mengandalkan hafalan. Materi yang dipilih yaitu keragaman suku bangsa dan budaya, pemilihan materi ini didukung oleh guru pengampu kelas IV. Media peta budaya Indonesia diproduksi dengan mendesain gambar terlebih dahulu menggunakan aplikasi *corel draw*, sedangkan bentuk fisiknya papan peta, dan *reward* yang terbuat dari kayu, serta kartu yang terbuat dari kertas.

3. Pengembangan Produk Awal

Proses pengembangan produk meliputi beberapa tahapan pengembangan yang terdiri dari beberapa segi antara lain:

- a. Segi Materi

Materi yang disajikan pada peta budaya Indonesia ini adalah materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan materi tentang keragaman suku bangsa dan budaya. Materi dipilih berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan diskusi dengan guru kelas IV. Materi yang terdapat pada media ini meliputi rumah adat, pakaian adat, alat musik tradisional, tarian tradisional, suku, lagu daerah dan sikap yang mencerminkan *bhinneka tunggal ika*.

b. Desain gambar

Gambar peta didesain menggunakan aplikasi *corel draw* dan dicetak stiker. Sedangkan gambar kartu diunduh dari internet kemudian didesain menggunakan *corel draw*, dan dicetak kertas *ivory* serta dilaminasi agar gambar tidak mudah rusak. Gambar kartu antara lain rumah adat, pakaian adat, alat musik tradisional, tarian tradisional, dan sikap mencerminkan *bhinneka tunggal ika*.

c. Bentuk fisik

Pembuatan peta budaya Indonesia ini terdiri dari papan lipat, kartu, tiruan rumah adat dan burung garuda, piala dan buku panduan. Papan lipat yaitu papan yang terbuat dari kayu lapis untuk menempelkan gambar peta dan sebagai tempat penyimpanan komponen lainnya. Ukuran papan yaitu 60 cm x 45 cm. Kartu bergambar menggunakan kertas *ivory* ukuran 6 cm x 7 cm. Tiruan rumah adat dan burung garuda terbuat dari kayu triplek berukuran 3 cm x 3 cm yang dibentuk segitiga seperti atap rumah

dan ditempel gambar. Kemudian piala terbuat dari kayu ukuran 20 cm x 10 cm.

Setelah pembuatan produk selesai, maka peneliti melakukan langkah selanjutnya yaitu melakukan validasi ahli materi dan ahli media.

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi terhadap peta budaya Indoneia ini dilakukan dua tahap oleh ahli yang berkompeten dalam bidang IPS yaitu Hidayati, M.Hum. Validasi tahap pertama meliputi tiga aspek yaitu aspek ketepatan materi, aspek kejelasan materi dan aspek cakupan materi. Hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi berupa data kualitatif. Data kualitatif tersebut dikonversikan menjadi data kuantitatif dengan skor 1, 2, 3, 4 dan 5. Selanjutnya dikonversikan menjadi skala lima

1) Aspek ketepatan materi

Validasi pada aspek ketepatan materi dimaksudkan untuk mengetahui kualitas peta budaya Indonesia dari aspek ketepatan materi. Butir-butir penilaian yang dinilai terdiri dari 3 butir indikator. Berdasarkan 3 indikator tersebut memperoleh skor 11 dan rata-rata 3,67 dikategorikan Layak. Hasil validasi selengkapanya pada aspek ketepatan materi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 8. Hasil Penilaian tahap I Ahli Materi terhadap Aspek Ketepatan Materi

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Kesesuaian kompetensi dasar dengan standar kompetensi	4	Layak
2	Kesesuaian kompetensi dasar dengan indikator	4	Layak
3	Kesesuaian indikator pencapaian kompetensi dengan materi pada media	3	Cukup Layak
Jumlah		11	Layak
Rata-rata		3,67	Layak

2) Aspek kejelasan materi

Validasi pada aspek kejelasan materi dimaksudkan untuk mengetahui kualitas peta budaya Indonesia dari aspek kejelasan materi. Butir-butir penilaian yang dinilai terdiri dari 2 butir indikator. Berdasarkan 2 indikator tersebut memperoleh skor 6 dan rata-rata 3 dikategorikan cukup layak. Hasil validasi selengkapnya pada aspek kejelasan materi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 9. Hasil Penilaian Tahap I Ahli Materi terhadap Aspek Kejelasan Materi.

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Kejelasan isi materi	3	Cukup Layak
2	Kebenaran materi	3	Cukup Layak
Jumlah		6	Cukup Layak
Rata-rata		3	Cukup Layak

3) Aspek Cakupan materi

Validasi pada aspek kejangkupan materi dimaksudkan untuk mengetahui kualitas peta budaya Indonesia dari aspek kecakupan materi. Butir-butir penilaian yang dinilai terdiri dari 5 butir indikator. Berdasarkan 5 indikator tersebut memperoleh skor 18 dan rata-rata 3,6 dikategorikan layak. Hasil validasi selengkapannya pada aspek kejelasan materi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 10. Hasil Penilaian Tahap I Ahli Materi terhadap Aspek Cakupan Materi

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Keruntutan penyajian materi	3	Cukup Layak
2	Kesesuaian soal dengan materi	3	Cukup Layak
3	Kejelasan bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi	4	Layak
4	Kemudahan memahami materi	4	Layak
5	Kesesuaian materi dengan media yang digunakan	4	Layak
Jumlah		18	Layak
Rata-rata		3.6	Layak

4) Revisi

Berdasarkan validasi ahli materi terdapat beberapa komentar dan saran yang harus direvisi antara lain:

- a) Materi diperluas, yang awalnya hanya mencakup rumah adat, pakaian adat, alat musik tradisional dan tarian

tradisional diperluas agar mencakup sikap rasa persatuan, sikap menghargai, sikap menerima keanekaragaman, bhinneka tunggal ika. Oleh karena itu peneliti menambah indikator yang disarankan pada peta budaya Indonesia.

- b) Produk disesuaikan dengan indikator yang akan dicapai. Peneliti menambah gambar yang mencakup dengan indikator, yaitu gambar sikap-sikap yang mencerminkan bhinneka tunggal ika.
- c) Membuat kisi-kisi soal, pada awalnya peneliti hanya membuat soal tidak dengan kisi-kisinya.

Setelah produk selesai direvisi maka selanjutnya dilakukan penilaian tahap kedua. Penilaian tahap kedua meliputi tiga aspek yaitu aspek ketepatan materi, aspek kejelasan dan aspek cakupan materi.

1) Aspek ketepatan materi

Hasil penilaian tahap II mendapatkan perubahan dari kategori baik menjadi sangat baik. Berdasarkan tiga indikator memperoleh skor 14 dan rata-rata 4,6 dengan kategori sangat layak. Adapun hasil penilaian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 11. Hasil Penilaian Tahap II Ahli Materi terhadap Aspek Ketepatan Materi

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Kesesuaian kompetensi dasar dengan standar kompetensi	5	Sangat Layak
2	Kesesuaian kompetensi dasar dengan indikator	5	Layak
3	Kesesuaian indikator pencapaian kompetensi dengan materi pada media	4	Layak
Jumlah		14	Layak
Rata-rata		4,6	Sangat Layak

2) Aspek Kejelasan Materi

Hasil penilaian tahap II oleh ahli materi mendapatkan perubahan dari kategori cukup menjadi sangat baik. Berdasarkan 2 indikator memperoleh skor 8 dan rata-rata 4 dengan kategori layak. Hasil penialain ahli materi tahap II dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 12. Hasil Penilaian Tahap II Ahli Materi terhadap Aspek Kejelasan Materi

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Kejelasan isi materi	4	Layak
2	Kebenaran materi	4	Layak
Jumlah		8	Layak
Rata-rata		4	Layak

3) Aspek Cakupan Materi

Hasil penilaian tahap II oleh ahli materi terhadap aspek cakupan materi mendapatkan perubahan dari kategori baik menjadi sangat baik. Berdasarkan 5 indikator memperoleh skor

23 dan rata-rata 4,6 dengan kategori sangat layak. Hasil penilaian ahli materi tahap II dapat dilihat pada tabel.

Tabel 13. Hasil Penilaian Tahap II Ahli Materi terhadap Aspek Cakupan Materi

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Keruntutan penyajian materi	4	Layak
2	Kesesuaian soal dengan materi	4	Layak
3	Kejelasan bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi	5	Sangat Layak
4	Kemudahan memahami materi	5	Sangat Layak
5	Kesesuaian materi dengan media yang digunakan	5	Sangat Layak
Jumlah		23	Sangat Layak
Rata-rata		4,6	Sangat Layak

b. Validasi Ahli Media

Materi yang akan dimasukkan dalam peta budaya Indonesia setelah divalidasi oleh ahli materi, selanjutnya dilakukan validasi ahli media terhadap peta budaya Indonesia. Validasi ahli media dilakukan 2 tahap oleh ahli media yang berkompeten dalam bidang media pembelajaran yaitu Deni Hardianto, M.Pd. Validasi mencakup 5 aspek yaitu aspek fisik, aspek pemanfaatan, aspek ilustrasi gambar, aspek warna dan aspek tulisan.

1) Aspek Fisik

Validasi aspek fisik dimaksudkan untuk menilai peta budaya Indonesia pada aspek fisik. Penilaian tahap I terhadap

aspek fisik terdapat 4 indikator, dengan jumlah skor 13 dan rata-rata 3,25 dikategorikan cukup layak. Hasil validasi ahli media selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 14. Hasil Penilaian Ahli media Tahap I terhadap Aspek Fisik

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Jenis bahan yang digunakan	3	Cukup Layak
2	Ukuran peta budaya Indonesia	4	Layak
3	Keawetan media peta budaya Indonesia	3	Cukup Layak
4	Keamanan bahan yang digunakan	3	Cukup Layak
Jumlah		13	Cukup Layak
Rata-rata		3,25	Cukup Layak

2) Aspek Pemanfaatan

Validasi aspek pemanfaatan ini dimaksudkan untuk menilai peta budaya Indonesia dari segi pemanfaatannya atau kegunaannya. Aspek pemanfaatan terdiri dari 6 indikator, berdasarkan penilaian oleh ahli media memperoleh skor 17 dan rata-rata 2,8 dengan kategori kurang layak. Hasil validasi selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 15. Hasil Penilaian Tahap I Ahli Media terhadap Aspek Pemanfaatan

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa kelas IV	2	Kurang Layak
2	Kepraktisan media (mudah disimpan dan dipindahkan)	2	Kurang Layak
3	Kemudahan penggunaan media	3	Cukup Layak
4	Ketepatan media dalam mengembangkan kemampuan siswa	3	Cukup Layak
5	Ketetapan media dalam mengembangkan sikap kerjasama	4	Layak
6	Kejelasan buku petunjuk	3	Cukup Layak
Jumlah		17	Kurang Layak
Rata-rata		2,8	Kurang Layak

3) Aspek Ilustrasi Gambar

Validasi aspek ilustrasi gambar dimaksudkan untuk menilai peta budaya Indonesia pada aspek ilustrasi gambar. Aspek ini terdiri dari 3 indikator, pada validasi tahap I memperoleh skor 8 dan rata-rata 2,67 dengan kategori kurang Layak. Hasil penilaian tahap I dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 16. Hasil Penilaian Tahap I Ahli Media terhadap Aspek Ilustrasi Gambar

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Kejelasan gambar	2	Kurang Layak
2	Kesesuaian gambar dengan materi	3	Cukup Layak
3	Kesesuaian gambar dengan karakteristik siswa kelas IV	3	Cukup Layak
Jumlah		8	Kurang Layak
Rata-rata		2,67	Kurang Layak

4) Aspek Warna

Validasi aspek warna dimaksudkan untuk menilai peta budaya Indonesia pada aspek warna. Aspek ini terdiri dari 4 indikator, berdasarkan penilaian oleh ahli media memperoleh skor 12 dan rata-rata 3 dengan kategori cukup layak. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 17. Hasil Penilaian Tahap I Ahli Media terhadap Aspek Warna

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Kesesuaian warna dengan karakteristik siswa kelas IV	3	Cukup Layak
2	Keterpaduan warna gambar	3	Cukup Layak
3	Komposisi warna, gambar dan tulisan	3	Cukup Layak
4	Ketertarikan warna pada kemasan (cover dan papan)	3	Cukup Layak
Jumlah		12	Cukup Layak
Rata-rata		3	Cukup Layak

5) Aspek Tulisan

Validasi aspek tulisan dimaksudkan untuk menilai peta budaya Indonesia pada aspek tulisan. Aspek ini terdiri dari 3 indikator dan hasil validasinya memperoleh skor 10 dan rata-rata 3,33 dengan kategori cukup layak. Hasil penilaian ahli media tahap 1 dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 18. Hasil Penilaian Tahap 1 Ahli Media terhadap Aspek Tulisan

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Kesesuaian ukuran huruf	3	Cukup Layak
2	Kesesuaian Jenis huruf yang digunakan	3	Cukup Layak
3	Kejelasan tulisan	4	Layak
Jumlah		10	Cukup Layak
Rata-rata		3,33	Cukup Layak

6) Revisi

Berdasarkan validasi tahap 1, ahli media memberikan komentar dan saran sebagai berikut:

Bahan diganti yang lebih awet, papan peta tetap berbahan kayu lapis tetapi ditambah lapisan plastik pada papan agar tidak mudah tergores dan rusak.

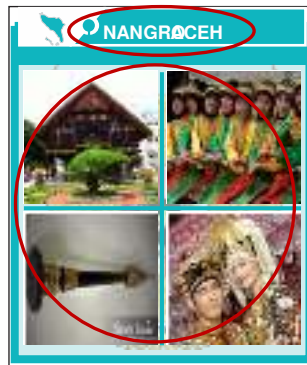
Ketebalan papan peta diperbaiki atau dipertipis. Papan peta dan sebagai tempat penyimpanan tebalnya 6 cm. Jika digunakan untuk menyimpan kartu, rumah adat, dan piala terlalu tebal, maka dapat dikurangi ketebalannya agar lebih

praktis. Kemudian setelah diperbaiki ketebalan papan peta ditipiskan menjadi 4 cm dan dikemas lebih rapi. Selain itu saran dari ahli media pada papan peta diberi pegangan (*handle*) agar lebih mudah dibawa. Papan peta sebelum direvisi dan hasil revisi dapat dilihat pada gambar berikut.



Sebelum revisi Setelah revisi
Lingkaran merah adalah bagian dari revisi
Gambar 4. Papan Peta Sebelum dan Setelah Direvisi

Ukuran kartu diperbaiki atau diperkecil dari 10 cm x 10 cm menjadi 7 cm x 6 cm. Kemudian desain kartu diganti dari objek gambar pada kartu sebelum direvisi 1 kartu terdapat 4 objek, dan setelah direvisi 1 kartu terdapat 1 objek. Media sebelum direvisi dan setelah direvisi dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Sebelum revisi



Setelah revisi

Lingkaran merah adalah bagian dari revisi

Gambar 5. Kartu Sebelum dan Setelah Direvisi

Rumah adat diperbaiki dan dirapikan agar nilai estetikanya bagus. Ukuran dan bentuk tidak ada revisi. Adapun rumah adat sebelum diperbaiki dan sesudah diperbaiki dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Sebelum revisi

Setelah revisi

Lingkaran merah adalah bagian dari revisi

Gambar 6. Rumah adat sebelum direvisi

Bahan Piala diganti yang awalnya terbuat dari kain flanel menjadi berbahan kayu, serta saran ahli media pada piala diberi tulisan. Piala sebelum direvisi dan setelah direvisi dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Sebelum revisi



Setelah revisi

Lingkaran adalah bagian dari revisi

Gambar 7. Piala Sebelum dan Setelah Direvisi

Peneliti telah merevisi produk sesuai komentar dan saran dari ahli media. Kemudian langkah selanjutnya, peneliti melakukan validasi ahli media terhadap peta budaya Indonesia tahap 2. Validasi meliputi aspek fisik, aspek pemanfaatan, aspek ilustrasi gambar, aspek warna dan aspek tulisan.

1) Aspek Fisik

Validasi ahli media tahap II pada aspek fisik terdapat 4 indikator. Berdasarkan indikator tersebut, validasi ahli media tahap 2 memperoleh skor 17 dan rata-rata 4,25 dengan kategori sangat layak. Kategori penilaian terjadi perubahan dari tahap 1 memperoleh kategori cukup layak, sedangkan pada tahap 2 memperoleh kategori sangat layak. Hasil validasi ahli media tahap II selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 19. Hasil Penilaian Tahap II Ahli Media pada Aspek Fisik

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Jenis bahan yang digunakan	5	Sangat Layak
2	Ukuran peta budaya Indonesia	4	Layak
3	Keawetan media peta budaya Indonesia	4	Layak
4	Keamanan bahan yang digunakan	4	Layak
Jumlah		17	Sangat Layak
Rata-rata		4,25	Sangat Layak

2) Aspek Pemanfaatan

Validasi ahli media tahap II pada aspek pemanfaatan terdapat 6 indikator. Berdasarkan indikator tersebut, validasi ahli media tahap 2 mendapat skor 23 dan rata-rata 3,8 dengan kategori baik. Kategori penilaian terjadi perubahan dari tahap 1 memperoleh kategori kurang layak, sedangkan pada tahap 2 memperoleh kategori layak. Hasil validasi ahli media tahap II selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 20. Hasil Penilaian Tahap II Ahli Media terhadap Aspek Pemanfaatan.

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa kelas IV	4	Layak
2	Kepraktisan media (mudah disimpan dan dipindahkan)	4	Layak
3	Kemudahan penggunaan media	3	Cukup Layak
4	Ketepatan media dalam mengembangkan kemampuan siswa	4	Layak
5	Ketetapan media dalam mengembangkan sikap kerjasama	4	Layak
6	Kejelasan buku petunjuk	4	Layak
Jumlah		23	Layak
Rata-rata		3.8	Layak

3) Aspek Ilustrasi Gambar

Validasi ahli media tahap II pada aspek ilustrasi gambar terdapat 3 indikator. Berdasarkan indikator tersebut, validasi ahli media tahap 2 memperoleh skor 12 dan rata-rata 4 dengan kategori layak. Kategori penilaian terjadi perubahan dari tahap 1 memperoleh kategori kurang layak, sedangkan pada tahap 2 memperoleh kategori layak. Hasil validasi ahli media tahap II selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 21. Hasil Penilaian Tahap II Ahli Media terhadap Aspek Ilustrasi Gambar

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Kejelasan gambar	4	Layak
2	Kesesuaian gambar dengan materi	4	Layak
3	Kesesuaian gambar dengan karakteristik siswa kelas IV	4	Layak
Jumlah		12	Layak
Rata-rata		4	Layak

4) Aspek Warna

Validasi ahli media tahap II pada aspek warna terdapat 4 indikator. Berdasarkan indikator tersebut, validasi ahli media tahap 2 memperoleh skor 16 dan rata-rata dengan kategori sangat layak. Kategori penilaian terjadi perubahan dari tahap 1 memperoleh kategori cukup layak, sedangkan pada tahap 2 memperoleh kategori sangat layak. Hasil validasi ahli media tahap II selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 22. Hasil Penilaian Tahap II Ahli Media terhadap Aspek Warna

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Kesesuaian warna dengan karakteristik siswa kelas IV	4	Layak
2	Keterpaduan warna gambar	4	Layak
3	Komposisi warna, gambar dan tulisan	4	Layak
4	Ketertarikan warna pada kemasan (cover dan papan)	4	Layak
Jumlah		16	Sangat Layak
Rata-rata		4	Sangat Layak

5) Aspek Tulisan

Validasi ahli media tahap II pada aspek tulisan terdapat 3 indikator. Berdasarkan indikator tersebut, validasi ahli media tahap 2 mendapat skor 12 dan rata-rata 4 dengan kategori layak. Kategori penilaian terjadi perubahan dari tahap 1 memperoleh kategori cukup layak, sedangkan pada tahap 2 memperoleh kategori layak. Hasil validasi ahli media tahap 2 selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 23. Hasil Penilaian Tahap II Ahli Media terhadap Aspek Tulisan

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Kesesuaian ukuran huruf	4	Layak
2	Kesesuaian Jenis huruf yang digunakan	4	Layak
3	Kejelasan tulisan	4	Layak
Jumlah		12	Layak
Rata-rata		4	Layak

4. Hasil Uji Coba Lapangan Awal

Media peta budaya Indonesia setelah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dengan mendapatkan rekomendasi layak, maka peneliti melakukan uji coba. Uji coba dilaksanakan di SD Negeri Rejosari, Kemadang, Tanjungsari, Gunungkidul. Uji coba dilakukan 3 kali, antara lain uji coba lapangan awal, uji coba lapangan dan uji pelaksanaan lapangan.

Uji coba lapangan awal melibatkan 3 siswa kelas IV. Peneliti terlebih dahulu mengenalkan dan menjelaskan cara menggunakan peta

budaya Indonesia kepada siswa, tetapi masih ada 1 siswa yang kurang faham dengan penjelasan tersebut, sehingga peneliti menjelaskan lagi kepada siswa yang belum faham. Selanjutnya para siswa memulai menggunakan peta budaya Indonesia. Mereka terlihat senang dan menikmati permainan peta budaya Indonesia. Setelah permainan selesai, maka peneliti memberikan angket kepada para siswa tersebut. Angket tersebut dimaksudkan untuk menilai peta budaya Indonesia. Penilaian menggunakan skala dua yaitu jawaban “ya” dan “tidak”. Jika jawaban “ya” maka memperoleh skor 1 dengan kategori layak dan jika jawaban “tidak” maka memperoleh skor 0 dengan kategori tidak layak. Hasil uji coba lapangan awal memperoleh skor 28 dan rata-rata 0,93 dengan kategori layak. Adapun hasil uji coba lapangan awal dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 24. Hasil Uji Coba Lapangan Awal

No	Indikator	Jumlah Skor per indikator	Rata-rata	Kategori
1	Kemudahan materi	3	1	Layak
2	Penyampaian materi menarik	2	0.67	Layak
3	Kejelasan penggunaan bahasa	3	1	Layak
4	Kejelasan materi yang disajikan	3	1	Layak
5	Motivasi belajar	3	1	Layak
6	Kemudahan media	3	1	Layak
7	Bentuk dan ukuran media	3	1	Layak
8	Ketepatan jenis dan ukuran huruf	3	1	Layak
9	Kejelasan gambar	3	1	Layak
10	Komposisi warna	2	0.67	Layak
Jumlah		28	9.34	Layak
Rata-rata			0.93	Layak

5. Revisi Hasil Uji Coba Lapangan Awal

Berdasarkan uji coba lapangan awal mendapatkan kategori layak dan para siswa senang dengan adanya peta budaya Indonesia, maka tidak ada revisi terhadap produk. Dengan demikian produk tersebut dapat digunakan untuk uji coba pada tahap selanjutnya

6. Hasil Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan setelah uji coba lapangan awal terlaksana. Pada uji coba lapangan melibatkan 7 siswa kelas IV. Peneliti terlebih dahulu mengenalkan dan menjelaskan cara menggunakan peta budaya Indonesia kepada siswa, dengan mempraktekkan atau memberi contoh cara bermain peta budaya Indonesia kepada para siswa. Selanjutnya para siswa membuat 2 kelompok yang terdiri dari 3 orang dan 4 orang, dan memulai menggunakan peta budaya Indonesia. Para siswa terlihat senang dan menikmati permainan peta budaya Indonesia. Setelah permainan selesai, maka peneliti memberikan angket kepada para siswa tersebut. Angket tersebut dimaksudkan untuk menilai peta budaya Indonesia. Penilaian menggunakan jawaban “ya” dan “tidak”. Jika jawaban “ya” maka mendapat skor 1 dan jika jawaban “tidak” maka mendapat skor 0. Hasil uji coba lapangan mendapatkan skor 65 dan rata-rata 0,92 dengan kategori layak. Adapun hasil uji coba lapangan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 25. Data Hasil Uji Coba Lapangan

No	Indikator	Jumlah Skor per indikator	Rata-rata	Kategori
1	Kemudahan materi	7	1	Layak
2	Penyampaian materi menarik	6	0.86	Layak
3	Kejelasan penggunaan bahasa	7	1	Layak
4	Kejelasan materi yang disajikan	7	1	Layak
5	Motivasi belajar	7	1	Layak
6	Kemudahan media	7	1	Layak
7	Bentuk dan ukuran media	7	1	Layak
8	Ketepatan jenis dan ukuran huruf	6	0.86	Layak
9	Kejelasan gambar	6	0.86	Layak
10	Komposisi warna	5	0.71	Layak
Jumlah		65	9.29	Layak
Rata-rata			0.92	Layak

7. Revisi Hasil Uji Coba Lapangan

Berdasarkan uji coba lapangan mendapatkan kategori layak dan para siswa senang serta menerima adanya peta budaya Indonesia, maka tidak ada revisi terhadap produk. Dengan demikian produk tersebut dapat digunakan untuk uji coba pada tahap selanjutnya, yaitu uji pelaksanaan lapangan.

8. Hasil Uji Pelaksanaan Lapangan

Uji pelaksanaan lapangan dilakukan setelah uji coba lapangan terlaksana. Pada uji pelaksanaan lapangan melibatkan 14 siswa kelas IV. Peneliti terlebih dahulu mengenalkan dan menjelaskan cara menggunakan peta budaya Indonesia kepada siswa, tetapi masih ada beberapa siswa yang kurang faham dengan penjelasan tersebut,

sehingga peneliti menjelaskan dengan mempraktekkan atau memberi contoh cara bermain peta budaya Indonesia kepada para siswa. Selanjutnya para siswa membuat 3 kelompok yang terdiri dari 4 orang 1 kelompok dan 5 orang 2 kelompok. Permainan dimulai oleh 2 kelompok, karena peta budaya Indonesia hanya ada 2 buah, sehingga kelompok yang 1 menunggu selesainya permainan kelompok lain. Mereka terlihat senang dan menikmati permainan peta budaya Indonesia. Setelah permainan selesai, maka peneliti memberikan angket kepada para siswa tersebut. Angket tersebut dimaksudkan untuk menilai peta budaya Indonesia. Penilaian menggunakan jawaban “ya” dan “tidak”. Jika jawaban “ya” maka mendapat skor 1 dan jika jawaban “tidak” maka mendapat skor 0. Hasil uji pelaksanaan lapangan mendapatkan skor 139 dan rata-rata 0,99 dengan kategori layak. Adapun hasil uji coba pelaksanaan lapangan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 26. Data Hasil Uji Pelaksanaan Lapangan.

No	Indikator	Jumlah Skor per indikator	Rata-rata	Kategori
1	Kemudahan materi	14	1	Layak
2	Penyampaian materi menarik	13	0.93	Layak
3	Kejelasan penggunaan bahasa	14	1	Layak
4	Kejelasan materi yang disajikan	14	1	Layak
5	Motivasi belajar	14	1	Layak
6	Kemudahan media	14	1	Layak
7	Bentuk dan ukuran media	14	1	Layak
8	Ketepatan jenis dan ukuran huruf	14	1	Layak
9	Kejelasan gambar	14	1	Layak
10	Komposisi warna	14	1	Layak
Jumlah		139	9.93	Layak
Rata-rata			0.99	Layak

Berdasarkan serangkaian uji coba, peta budaya Indonesia mendapatkan kategori layak dan para siswa senang serta menerima adanya peta budaya Indonesia. Dengan demikian peta budaya Indonesia dinyatakan “layak”.

9. Penyempurnaan Produk Hasil Pelaksanaan Lapangan

Hasil yang didapat pada penelitian media peta budaya Indonesia adalah sebagai berikut.

- Produk yang dibuat bernama peta budaya Indonesia
- Sasaran dari media ini adalah siswa kelas IV SD
- Isi dari media ini adalah materi tentang keragaman suku bangsa dan budaya dengan memvisualkan peta Indonesia, rumah adat,

pakaian adat, tarian tradisional, alat musik tradisional, dan sikap yang mencerminkan bhinneka tunggal ika.

- d. Peta budaya Indonesia ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPS secara berkelompok.
- e. Media setelah diujicobakan memberikan dampak antara lain:
 - 1) Memberi rasa senang dan memotivasi serta meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar ilmu pengetahuan sosial.
 - 2) Meningkatkan pengetahuan siswa tentang keanekaragaman budaya Indonesia
 - 3) Memudahkan siswa untuk mempelajari berbagai budaya Indonesia

Media peta budaya Indonesia telah melalui validasi ahli materi, validasi ahli media dan uji coba. Hasil validasi ahli materi, ahli media dan uji coba memperoleh kategori layak sebagai media pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya. Hasil akhir peta budaya Indonesia dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 8. Produk akhir

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengumpulan data dapat disimpulkan bahwa perlu dikembangkan media peta budaya Indonesia pada mata pelajaran IPS bagi siswa kelas IV SD Negeri Rejosari. Menurut Daryanto (2010: 6), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pengembangan media peta budaya diharapkan dapat digunakan siswa sebagai media belajar.

Hasil produk awal media peta budaya Indonesia memperhatikan prinsip-prinsip desain pembelajaran yang diuraikan di bab II yaitu, prinsip kesiapan dan motivasi, prinsip penggunaan alat pemusat perhatian, prinsip keaktifan siswa, prinsip umpan balik, prinsip perulangan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media peta budaya Indonesia pada mata pelajaran IPS yang layak bagi siswa kelas IV SD Negeri Rejosari. Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, kelayakan produk diperoleh melalui data penilaian responden yaitu, ahli materi pelajaran IPS, ahli media pembelajaran, dan siswa sebagai pengguna. Data penilaian responden tentang kelayakan produk diperoleh menggunakan instrumen angket, komentar dan saran. Uji kelayakan produk dalam penelitian pengembangan ini dilakukan melalui beberapa tahap uji, guna memperoleh penilaian, komentar dan saran, sehingga media peta budaya indonesia yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS khususnya tentang keragaman suku bangsa dan budaya. Uji kelayakan produk terbagi ke dalam beberapa tahap yaitu, 1) tahap

validasi ahli materi, 2) tahap validasi ahli media, 3) tahap uji coba lapangan, 4) tahap uji coba lapangan awal, 5) tahap uji pelaksanaan lapangan.

Validasi oleh ahli materi dilaksanakan untuk menilai 3 aspek yaitu, aspek ketepatan materi, aspek kejelasan materi dan aspek cakupan materi. Hasil validasi tahap I secara keseluruhan memperoleh kategori "layak". Hasil dari validasi terdapat beberapa kekurangan yang harus direvisi yaitu, 1) memperluas materi, 2) menyesuaikan materi pada peta budaya Indonesia dengan indikator, 3) membuat kisi-kisi soal. Setelah dilakukan revisi sesuai saran ahli materi dilakukan penilaian tahap II. Penilaian tahap II mengalami peningkatan yaitu memperoleh kategori "Sangat Layak". Ahli materi sudah tidak memberikan komentar dan saran perbaikan, sehingga materi pada media peta budaya Indonesia yang dikembangkan layak tanpa revisi.

Validasi ahli media meliputi 5 aspek yang dinilai oleh dosen ahli media, yaitu aspek fisik, aspek pemanfaatan, aspek ilustrasi gambar, aspek warna dan aspek tulisan. Validasi ahli media dilakukan melalui 2 tahap. Hasil penilaian tahap I memperoleh kategori "Cukup Layak". Hasil penilaian tersebut terdapat beberapa komentar dan saran untuk perbaikan media peta budaya Indonesia. Adapun kekurangan yang harus direvisi yaitu, 1) bentuk papan peta kurang tipis, kurang rapi dan kurang praktis, maka papan peta dipertipis dari ketebalan 6 cm menjadi 4 cm dan dilapisi plastik agar tidak mudah tergores atau rusak, serta papan peta ditambah

handle atau pegangan agar mudah untuk dibawa. Revisi tersebut sesuai pada bab II yang dikemukakan Azhar Arsyad bahwa kriteria pemilihan media harus memperhatikan kepraktisan, keluwesan, dan ketahanan. 2) ukuran kartu terlalu besar dan objek gambar pada setiap kartu terlalu banyak, maka ukuran kartu diperkecil dari 10 cm x 10 cm menjadi 7 cm x 6 cm dan dibuat 1 kartu menjadi 1 gambar atau objek. 3) bahan piala kurang baik atau kurang awet, maka piala diganti dari bahan flanel menjadi kayu dan diberi tulisan. Setelah produk direvisi maka langkah selanjutnya produk divalidasikan kembali. Hasil validasi tahap II mengalami peningkatan yaitu memperoleh kategori “Sangat Layak”. Dengan demikian media peta budaya Indonesia dinyatakan layak untuk digunakan dan diujicobakan kepada pengguna.

Tahap uji coba dilaksanakan 3 tahap yaitu uji coba awal, uji coba lapangan, dan uji pelaksanaan lapangan. Aspek yang dinilai pada tahap uji coba yaitu aspek isi, aspek pembelajaran, dan aspek media. Berdasarkan uji coba lapangan awal memperoleh kategori “Layak”, pada tahap ini tidak ada revisi. Siswa merasa senang dalam menggunakan media peta budaya Indonesia. Kemudian uji coba lapangan memperoleh kategori “Layak”, tidak ada revisi pada tahap ini. Siswa sangat antusias dalam menggunakan media peta budaya Indonesia. Kemudian tahap selanjutnya uji pelaksanaan lapangan memperoleh kategori “Layak”. Siswa sangat antusias dan merasa senang, serta terlihat aktif dalam menggunakan media peta budaya Indonesia. Pelaksanaan uji coba tidak mengalami kendala dan respon para

siswa sangat baik, mereka senang dan antusias dalam menggunakan media peta budaya Indonesia.

Setiap selesai uji coba, siswa diberi angket untuk penilaian produk dan soal pilihan ganda untuk mengetahui pemahaman siswa. Hasil *post test* dari 24 siswa mendapat nilai rata-rata 85. Menurut pendapat para siswa, peta budaya Indonesia ini mudah digunakan, pembelajaran lebih menyenangkan atau menarik, sehingga mudah memahami materi. Sedangkan pendapat dari guru kelas IV tentang peta budaya Indonesia yaitu pembelajaran lebih menarik, dan waktu yang diperlukan untuk mempelajari materi ini menjadi lebih singkat. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan peta budaya Indonesia layak sebagai media untuk membantu proses pembelajaran mata pelajaran IPS khususnya materi tentang keragaman suku dan bangsa.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian pengembangan media peta budaya Indonesia pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial bagi siswa kelas IV SD Rejosari mempunyai keterbatasan, yaitu:

Tidak dibuat indikator tentang penilaian validasi ahli materi dan validasi ahli media yang menyatakan sangat layak, layak, cukup layak, dan kurang layak, sehingga penilaian dimungkinkan masih subjektif.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian dan pengembangan media peta budaya Indonesia pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Rejosari, Kemadang, Tanjungsari, Gunungkidul melalui 9 langkah yang diadaptasi dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) Borg and Gall. Pengembangan peta budaya Indonesia pada mata pelajaran IPS telah memenuhi kategori layak menurut hasil validasi ahli materi, ahli media, serta uji coba. Hasil validasi ahli materi tahap akhir secara keseluruhan memperoleh kategori “Sangat Layak” dengan rata-rata 4,5. Hasil validasi ahli media tahap akhir secara keseluruhan memperoleh kategori “Sangat Layak” dengan rata-rata 4. Tahap uji coba dilaksanakan 3 tahap yakni uji coba awal, uji coba lapangan, dan uji pelaksanaan lapangan. Hasil uji coba lapangan awal memperoleh kategori “Layak” dengan rata-rata 0,93, kemudian uji coba lapangan memperoleh kategori “Layak” dengan rata-rata 0,92, serta untuk uji pelaksanaan lapangan memperoleh kategori “Layak” dengan rata-rata 0,99.

B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan kesimpulan dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi guru, agar dapat memanfaatkan peta budaya Indonesia ini sebagai salah satu media dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial.
2. Bagi siswa, agar sering memanfaatkan peta budaya Indonesia untuk belajar ilmu pengetahuan sosial.
3. Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya, diharapkan dapat meneliti keefektivitasan media peta budaya Indonesia yang telah dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rohani. (1997). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ahmad Susanto. (2014). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana
- Anas Sudijono. (2006). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grasindo Persada
- Arief S. Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan*. Jakarta: Pustekkom Dikbud
- Arif Achmad. (2005). *Pembelajaran Pendidikan IPS di Tingkat Sekolah Dasar*. Diakses dari researchengineers.com/0805arief7.html pada tanggal 20 Februari 2015, Jam 20:10 WIB
- Asri Budiningsih, C. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Azhar Arsyad. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Borg, Walter R & Gall, Meredith D. (1983). *Educational Research An Introduction*. New York & London. Logman.
- Cecep Kustandi. (2013). *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia
- Daryanto. (2010). *Media pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Murani Sejahtera
- Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press
- Djoko Widagdho, dkk. (2010). *Ilmu Budaya Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Elvionita Sunarti. (2015). Pengaruh Kemampuan Membaca Pemahaman terhadap kemampuan menyelesaikan Soal Cerita Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri Se- Kecamatan Tanjungsari Gunungkidul Daerah Istimewa Yogyakarta Tahun Pelajaran 2013/2014. Diakses dari upy.ac.id/article pada tanggal 17 Januari 2015, Jam 19.10 WIB
- I Nyoman Sudana Degeng. (1989). *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variable*. Jakarta: Depdiknas Direktorat Pendidikan Tinggi
- Jamil Suprihatiningrum. (2013). *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

- Januszewski, Alan and Molenda, Michael. (2008). *Educational Technology*. New York: Routledge
- Koentjaraningrat. (1989). *Ilmu Antropologi Budaya*. Jakarta: Aksara Baru
- Marthen Pali, dkk. (2000). *Perkembangan Peserta Didik*. Malang: FIP UNM
- Mayke S. Tedjasaputra. (2001). *Bermain, mainan, dan permainan untuk pendidikan usia dini*. Jakarta: Grasindo
- Musfiqon, HM. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosda
- Richey, Rita C & Seels. Barbara B. (1994). *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Unit Percetakan UNJ
- Smaldino, Sharon E, dkk. (2011). *Instructional Technology and Media for Learning*. Jakarta: Kencana
- Sudarwan Danim. (2011). *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Syamsul Yusuf L.N. (2006). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rajawali Pers
- Yamin. (2007). *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Yatna. (2008). Meningkatkan prestasi pembelajaran dengan model pembelajaran IPS di kelas 3 SD N Sumber agung 1 kec pleret, bantul. *Skripsi*. Yogyakarta: FIP UNY
- Yurnalis Nurdin. (2014). *Peta, Atlas dan Globe Makanan Pokok IPS Geografi*. Diakses dari yurnalis.com pada tanggal 31 Maret 2015 Jam 11.25 WIB

LAMPIRAN

Lampiran 1. Kelengkapan Materi

1.1. Silabus Mata Pelajaran IPS

1.2. Kisi-kisi Soal Latihan

1.3. Soal Latihan/*Post Test*

1.1. Silabus Mata Pelajaran IPS

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SD N Rjodari
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
 Kelas/Semester : IV/1
 Standar Kompetensi : Menjelajahi Sejarah, Perkembangan Alam dan Kegiatan Suku Bangsa di Lingkungan Kabupaten/Kota dan Provinsi

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK / PEMBELAJARAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	INDUKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI	PENILAIAN			ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR / ALAT
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
1.4. Menjelaskan lingkungan alam budaya dan bangsa serta pot (kebudayaan, adat, provinsi).	1. Kegiatan suku bangsa dan budaya	1. Menjabarkan macam-macam suku bangsa di Indonesia 2. Menjelaskan pengertian, persamaan dan perbedaan budaya 3. Mengidentifikasi bentuk bentuk kegiatan suku bangsa dan budaya setempat 4. Menjelaskan contoh perilaku masyarakat kegiatan yang ada di masyarakat 5. Memberikan contoh sikap menerima kegiatan suku	1. Menjelaskan pengertian Dinasti Tunggalika 2. Menjelaskan pengertian purnawarita dalam kegiatan budaya 3. Menjelaskan bentuk bentuk kegiatan suku bangsa dan budaya setempat 4. Menjelaskan contoh cara menghargai kegiatan yang ada di masyarakat setempat 5. Menjelaskan sikap menerima	- Tes Tulis	- Uraian	Jawaban pertanyaan Dinasti Tunggalika Jawaban pertanyaan	5 x 35 menit per 10 - 12 (3 minggu)	- Buku IPS IV Ayat 1 Diklat hal. 27 31 - Buku pendukung

		barang dan benda sejenis	barang dan benda di masyarakat 4. Menunjukkan kegunaan barang yang ada di sekitarnya untuk kehidupan					
--	--	-----------------------------	--	--	--	--	--	--

1.2. Kisi-kisi Soal Latihan

KISI-KISI SOAL

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
 Kelas/Semester : IV/1
 Jumlah Soal : 20
 Jenis Soal : Pilihan ganda

No	Kompetensi Dasar	Materi Indikator Kompetensi	Indikator soal	No butir soal
1	Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kebhinekaan, gota-gota)	Mengelaskan pengertian (definisi) Tunggul Ika	1. Menyebutkan kalimat pada larangan tunggul garuda 2. Menyebutkan arti bahasa tunggul ika	1 dan 2
		Mendemon pengingya perahu dalam keragaman budaya	1. Menjelaskan apa perahu dan kesatuan 2. Menjelaskan contoh etag perahu	3 dan 4
		Membandingkan bentuk bentuk keragaman suku bangsa dan budaya setempat	1. Membandingkan rumah adat	5
		Memahami contoh cara menghargai keragaman yang ada di masyarakat setempat	1. Contoh sikap menghargai suku bangsa 2. Akibat tidak menghargai suku bangsa	6 dan 7

		Menunjukkan sikap menerima keragaman etnik bangsa dan budaya di masyarakat	1. Memberikan contoh menghargai suku bangsa	8
		Menunjukkan keragaman budaya	1. Menyebutkan nama tari 2. Menyebutkan asal tari 3. Menyebutkan alat pakaian adat 4. Menyebutkan nama pakaian adat 5. Menyebutkan nama rumah adat 6. Menyebutkan nama alat musik 7. Menyebutkan asal alat musik 8. Menyebutkan asal suku 9. Menyebutkan asal jajan 10. Menyebutkan nama lagu	9 10 11 12 13 dan 14 15 16 17 dan 18 19 20

1.3. Soal Latihan/*Post Test*

Jawablah Soal-soal berikut ini dengan memberi tanda (X) pada huruf a, b, c, atau d untuk jawaban yang paling benar!

1. Lambang burung garuda tercantum kalimat apa
 - a. Undang-undang dasar negara republik Indonesia
 - b. Bhinneka Tunggal Ika
 - c. Persatuan dan kesatuan
 - d. Satu nusa satu bangsa

2. Apa arti kalimat bhinneka tunggal ika
 - a. Bersatu kita teguh bercerai kita runtuh
 - b. Walaupun berbeda-beda tetapi tetap satu jua
 - c. Kami bangsa Indonesia merdeka
 - d. Satu nusa, satu bangsa, satu bahasa Indonesia

3. Persatuan dan kesatuan suku bangsa termasuk sila ke berapa
 - a. Pertama
 - b. Kedua
 - c. Ketiga
 - d. Keempat

4. Sikap persatuan antar masyarakat ditunjukkan dengan
 - a. Tidak peduli dengan orang lain
 - b. Gotong royong
 - c. Benci kepada orang yang bukan se daerah
 - d. Mengganggu ibadah orang lain

5. Manakah yang merupakan rumah adat Jawa tengah
 - a.
 - b.



c.



d.



6. Yang termasuk menghargai keragaman bangsa dan budaya adalah

- a. Membedakan setiap suku bangsa
- b. Mencela tradisi suku bangsa
- c. Tidak membanggakan suku sendiri
- d. Tidak mendukung kegiatan kebudayaan

7. Jika kita tidak menghargai antar suku bangsa, maka mengakibatkan

- a. Terjalin persatuan dan kesatuan
- b. Terjalin kerukunan antar suku
- c. Timbul permusuhan antar suku
- d. Memperkokoh persatuan antar suku

8. Lomba budaya daerah merupakan salah satu upaya

- a. Mengadakan pesta rakyat
- b. Melestarikan budaya daerah
- c. Menambah jumlah suku bangsa
- d. Menambah penduduk

9. Tari dibawah ini berasal dari

- a. Sulawesi barat
- b. Sumatera barat
- c. Kalimantan barat
- d. Jawa barat



10. Nama tarian di provinsi Aceh adalah

- a. Tari kipas
- b. Tari saman
- c. Tari merak

- d. Tari topeng

11. Pakaian adat pada gambar dibawah ini berasal dari provinsi

- a. Jawa tengah
- b. Sulawesi selatan
- c. Kalimantan selatan
- d. Sumatera selatan



12. Pakaian adat Ulee Balang berasal dari daerah

- a. Aceh
- b. Sumatera Utara
- c. Sumatera Barat
- d. Riau

13. Gambar di bawah ini merupakan rumah adat Sumatera Barat yang bernama

- a. Rumah adat bolon
- b. Rumah adat gadang
- c. Rumah adat panjang
- d. Rumah adat limas



14. Rumah adat kalimantan timur adalah

- a. Istana Kasultanan Pontianak
- b. Betang
- c. Lamin
- d. Banjar Bubuan Tinggi

15. Alat musik yang berasal dari jawa tengah adalah

- a. Angklung
- b. Gamelan
- c. Tehyan
- d. Bende

16. Gambar berikut merupakan alat musik yang berasal dari

- a. Jawa tengah
- b. Jakarta
- c. Banten
- d. Jawa barat



17. Suku sasak merupakan suku di wilayah

- a. Maluku
- b. Bali
- c. NTB
- d. NTT

18. Suku melayu terdapat di beberapa wilayah dibawah ini, kecuali

- a. Sumatera utara
- b. Aceh
- c. Sumatera selatan
- d. Bengkulu

19. Lagu bungong jeumpa berasal dari provinsi

- a. Sumatera utara
- b. Aceh
- c. Sumatera selatan
- d. Riau

20. Lagu dari Kalimantan Selatan adalah

- a. Ampar-ampar pisang
- b. Apuse
- c. Soleram
- d. Gundul pecul

Lampiran 2. Hasil Penilaian Ahli Materi & Media

- 2.1. Penilaian Ahli Materi Tahap I
- 2.2. Data Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap I
- 2.3. Penilaian Ahli Materi Tahap II
- 2.4. Data Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap II
- 2.5. Analisis Ahli Materi Tahap I dan II
- 2.6. Surat Keterangan Validasi Ahli Materi
- 2.7. Penilaian Ahli Media Tahap I
- 2.8. Data Hasil Penilaian Ahli Media Tahap I
- 2.9. Penilaian Ahli Media Tahap II
- 2.10. Data Hasil Penilaian Ahli Media Tahap II
- 2.11. Analisis Ahli Media Tahap I dan II
- 2.12. Surat Keterangan Validasi Ahli Media

2.1. Penilaian Ahli Materi Tahap I

LEMBAR EVALUASI PENGEMBANGAN MEDIA PETA BUDAYA INDONESIA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS IV SD

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Materi Pokok : Keragaman Suku Bangsa dan Budaya
Sasaran Program : Siswa Sekolah Dasar Kelas IV
Pengembang : Asma Desi Ratna Sari
Evaluator : Dra. Hidayati, M.Hum
Tanggal :
Petunjuk :

Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi. Validasi meliputi aspek ketepatan materi, kejelasan materi, cakupan materi serta kritik, dan saran. Penilaian, komentar dan koreksi sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media peta budaya Indonesia ini. Sehubungan dengan hal tersebut sudilah Bapak/Ibu memberikan jawaban pada setiap pertanyaan berikut dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom dibawah bilangan 1, 2, 3, 4, dan 5 sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Keterangan skala:

5 = Sangat Baik/Sangat Layak

4 = Baik/Layak

3 = Cukup Baik/Cukup Layak

2 = Kurang Baik/Kurang Layak

1 = Sangat Kurang Baik/Sangat Kurang Layak

No	Komponen	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Ketepatan Materi						
1	Kesesuaian kompetensi dasar dengan standar kompetensi				✓	
2	Kesesuaian kompetensi dasar dengan indikator				✓	
3	Kesesuaian indikator pencapaian kompetensi dengan materi pada media			✓		
Aspek Kejelasan Materi						
4	Kejelasan isi materi			✓		
5	Kebenaran materi			✓		
Aspek Cakupan Materi						
6	Keruntutan penyajian materi			✓		
7	Kesesuaian soal dengan materi			✓		
8	Kejelasan bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi				✓	
9	Kemudahan memahami materi				✓	
10	Kesesuaian materi dengan media yang digunakan				✓	

a. Komentar dan Saran

1. Materi sudah dipahami (Rasa Pristika, Selap: Anyelangi, selap: menaruh hembungannya, Abincha Tugal Ho)
2. Protokol sesuai dan by indikator 12 akan di capai.
3. Soal sudah di buat lebih ya.

b. Kesimpulan

1. Layak uji coba tanpa revisi
- ② Layak uji coba dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak Layak

Yogyakarta, 15 Mei 2015

Ahli Materi



Dra. Hidayati, M.Hum

NIP 19560721 198501 2 002

2.2. Data Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap I

DATA HASIL PENILAIAN AHLI MATERI TERHADAP MEDIA PETA BUDAYA INDONESIA

TAHAP I

No	Indikator Penilaian	Skor
Aspek Ketepatan Materi		
1	Kesesuaian kompetensi dasar dengan standar kompetensi	5
2	Kesesuaian kompetensi dasar dengan indikator	5
3	Kesesuaian indikator pencapaian kompetensi dengan materi pada media	4
Jumlah		11
Kategori		Layak
Aspek Kejelasan Materi		
1	Kejelasan isi materi	3
2	Kebenaran materi	3
Jumlah		6
Kategori		Layak
Aspek Cakupan Materi		
1	Keruntutan penyajian materi	3
2	Kesesuaian soal dengan materi	3
3	Kejelasan bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi	4
4	Kemudahan memahami materi	4
5	Kesesuaian materi dengan media yang digunakan	4
Jumlah		18
Kategori		Layak
Jumlah Total		35
Kategori Keseluruhan		Layak

2.3. Penilaian Ahli Materi Tahap II

LEMBAR EVALUASI PENGEMBANGAN MEDIA PETA BUDAYA
INDONESIA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
KELAS IV SD

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Materi Pokok : Keragaman Suku Bangsa dan Budaya
Sasaran Program : Siswa Sekolah Dasar Kelas IV
Pengembang : Asma Desi Ratna Sari
Evaluator : Dra. Hidayati, M.Hum
Tanggal :
Petunjuk :

Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi. Validasi meliputi aspek ketepatan materi, kejelasan materi, cakupan materi serta kritik, dan saran. Penilaian, komentar dan koreksi sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media peta budaya Indonesia ini. Sehubungan dengan hal tersebut sudilah Bapak/Ibu memberikan jawaban pada setiap pertanyaan berikut dengan memberikan tanda centung (✓) pada kolom dibawah bilangan 1, 2, 3, 4, dan 5 sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Keterangan skala:

- 5 = Sangat Baik/Sangat Layak
- 4 = Baik/Layak
- 3 = Cukup Baik/Cukup Layak
- 2 = Kurang Baik/Kurang Layak
- 1 = Sangat Kurang Baik/Sangat Kurang Layak

No	Komponen	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Ketepatan Materi						
1	Kesesuaian kompetensi dasar dengan standar kompetensi					✓
2	Kesesuaian kompetensi dasar dengan indikator					✓
3	Kesesuaian indikator pencapaian kompetensi dengan materi pada media				✓	
Aspek Kejelasan Materi						
4	Kejelasan isi materi				✓	
5	Kebenaran materi				✓	
Aspek Cakupan Materi						
6	Keruntutan penyajian materi				✓	
7	Kesesuaian soal dengan materi				✓	
8	Kejelasan bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi					✓
9	Kemudahan memahami materi					✓
10	Kesesuaian materi dengan media yang digunakan					✓

a. Komentor dan saran

ace.

b. Kesimpulan

- ① Layak uji coba tanpa revisi
2. Layak uji coba dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak Layak

Yogyakarta, 21 Mei 2015



Dra. Hidayati, M.Hum.

NIP 19560721 198501 2 002

2.4. Data Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap II

DATA HASIL PENILAIAN AHLI MATERI TERHADAP MEDIA PETA BUDAYA INDONESIA

TAHAP II

No	Indikator Penilaian	Skor
Aspek Ketepatan Materi		
1	Kesesuaian kompetensi dasar dengan standar kompetensi	5
2	Kesesuaian kompetensi dasar dengan indikator	5
3	Kesesuaian indikator pencapaian kompetensi dengan materi pada media	4
Jumlah		14
Kategori		Sangat Layak
Aspek Kejelasan Materi		
1	Kejelasan isi materi	4
2	Kebenaran materi	4
Jumlah		8
Kategori		Sangat Layak
Aspek Cukupan Materi		
1	Keruntutan penyajian materi	4
2	Kesesuaian soal dengan materi	4
3	Kejelasan bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi	5
4	Kemudahan memahami materi	5
5	Kesesuaian materi dengan media yang digunakan	5
Jumlah		23
Kategori		Sangat Layak
Jumlah Total		45
Kategori Keseluruhan		Sangat Layak

2.5. Analisis Ahli Materi Tahap I dan II

PERHITUNGAN KELAYAKAN MATERI TERHADAP MEDIA PETA BUDAYA INDONESIA

Data penilaian ahli materi terhadap media peta budaya Indonesia. Data penilaian dikonversi dalam bentuk skor 5 dengan ketentuan sebagai berikut:

Konversi Skor Menjadi Nilai Skala 5

Interval Skor	Skor	Kategori
$X > \bar{X}_i + 1,50 sb_i$	5	Sangat Baik/Sangat Layak
$\bar{X}_i + 0,50 sb_i < X \leq \bar{X}_i + 1,50 sb_i$	4	Baik/Layak
$\bar{X}_i - 0,50 sb_i < X \leq \bar{X}_i + 0,50 sb_i$	3	Cukup Baik/Cukup Layak
$\bar{X}_i - 1,50 sb_i < X \leq \bar{X}_i - 0,50 sb_i$	2	Kurang Baik/Kurang Layak
$X \leq \bar{X}_i - 1,50 sb_i$	1	Sangat Kurang Baik/Sangat Kurang Layak

Anas Sudijono (2009:329)

Keterangan : \bar{X} = Skor rata-rata

\bar{X}_i = Rerata ideal

sb_i = Simpangan baku ideal

1. Untuk mencari rerata ideal (\bar{X}_i) digunakan rumus:

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2} \times (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimum ideal})$$
2. Untuk mencari simpangan baku ideal (sb_i) digunakan rumus:

$$sb_i = \left(\frac{1}{6}\right) \times (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimum ideal})$$

skor maksimal ideal: \sum butir kriteria x skor tertinggi (5)
 skor minimum ideal: \sum butir kriteria x skor terendah (1)

A. Perhitungan Indikator Materi Keseluruhan

Jumlah indikator = 10 butir

Skor max ideal = 5 x 10 = 50

Skor min ideal = 1 x 10 = 10

$\bar{X}_i = (1/2)(50+10) = 30$

$sb_i = (1/6)(50-10) = 6,67$

Skala 5 = $X > 30 + (1,5 \times 6,67)$
 = $X > 40,05$

$$\text{Skala 4} = 30 + (0,50 \times 6,67) < X \leq 40,005$$

$$= 33,34 < X \leq 40,005$$

$$\text{Skala 3} = 30 - 0,34 < X \leq 33,34$$

$$= 29,66 < X \leq 33,34$$

$$\text{Skala 2} = 30 - (1,5 \times 6,67) < X \leq 29,66$$

$$= 19,99 < X \leq 29,66$$

$$\text{Skala 1} = X \leq 19,99$$

Skala	Interval Skor	Kategori
5	$X > 40,05$	Sangat Baik/Sangat Layak
4	$33,34 < X \leq 40,05$	Baik/Layak
3	$29,66 < X \leq 33,34$	Cukup Baik/Cukup Layak
2	$19,99 < X \leq 29,66$	Kurang Baik/Kurang Layak
1	$X \leq 19,99$	Sangat Kurang Baik/Sangat Kurang Layak

Hasil penilaian ahli materi tahap I memperoleh skor 35, sehingga berdasarkan interval skor termasuk dalam kategori “layak”. Sedangkan hasil penilaian ahli materi tahap II memperoleh skor 45, sehingga berdasarkan interval skor termasuk dalam kategori “sangat layak”.

B. Perhitungan Indikator per Aspek

1. Aspek Ketepatan Materi

$$\begin{aligned} \text{Jumlah Indikator} &= 3 \text{ butir} \\ \text{Skor max ideal} &= 5 \times 3 = 15 \\ \text{Skor min ideal} &= 1 \times 3 = 3 \\ \bar{X}_1 &= (1/2)(15+3) = 9 \\ sb_1 &= (1/6)(15-3) = 2 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Skala 5} &= X > 9 + (1,5 \times 2) \\ &= X > 12 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Skala 4} &= 9 + (0,50 \times 2) < X \leq 12 \\ &= 10 < X \leq 12 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Skala 3} &= 9 - 0,34 < X \leq 10 \\ &= 8,66 < X \leq 10 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Skala 2} &= 9 - (1,5 \times 2) < X \leq 8,66 \\ &= 6 < X \leq 8,66 \end{aligned}$$

$$\text{Skala 1} = X \leq 6$$

Skala	Rentang Skor	Kategori
5	$X > 12$	Sangat Baik/Sangat Layak
4	$10 < X \leq 12$	Baik/Layak
3	$8,66 < X \leq 10$	Cukup Baik/Cukup Layak
2	$6 < X \leq 8,66$	Kurang Baik/Kurang Layak
1	$X \leq 6$	Sangat Kurang Baik/Sangat Kurang Layak

Hasil penilaian aspek ketepatan materi tahap I memperoleh skor 11, sehingga berdasarkan interval skor termasuk dalam kategori “layak”. Sedangkan hasil penilaian aspek ketepatan materi tahap II memperoleh skor 14, sehingga berdasarkan interval skor termasuk dalam kategori “sangat layak”.

2. Aspek Kejelasan Materi

$$\begin{aligned}\text{Jumlah indikator} &= 2 \text{ butir} \\ \text{Skor max ideal} &= 5 \times 2 = 10 \\ \text{Skor min ideal} &= 1 \times 2 = 2\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\bar{X}_1 &= (1/2)(10+2) = 6 \\ sb_i &= (1/6)(10-2) = 1,33 \\ \text{Skala 5} &= X > 6 + (1,5 \times 1,33) \\ &= X > 7,99\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Skala 4} &= 6 + (0,50 \times 1,33) < X \leq 7,99 \\ &= 6,66 < X \leq 7,99\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Skala 3} &= 6 - 0,34 < X \leq 6,66 \\ &= 5,66 < X \leq 6,66\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Skala 2} &= 6 - (1,5 \times 1,33) < X \leq 5,66 \\ &= 4,01 < X \leq 5,66\end{aligned}$$

$$\text{Skala 1} = X \leq 4,01$$

Skala	Rentang Skor	Kategori
5	$X > 7,99$	Sangat Baik/Sangat Layak
4	$6,66 < X \leq 7,99$	Baik/Layak
3	$5,66 < X \leq 6,66$	Cukup Baik/Cukup Layak
2	$4,01 < X \leq 5,66$	Kurang Baik/Kurang Layak
1	$X \leq 4,01$	Sangat Kurang Baik/Sangat Kurang Layak

Hasil penilaian aspek kejelasan materi tahap I memperoleh skor 6, sehingga berdasarkan interval skor termasuk dalam kategori “cukup layak”. Sedangkan hasil penilaian aspek kejelasan materi tahap II memperoleh skor 8, sehingga berdasarkan interval skor termasuk dalam kategori “sangat layak”.

3. Aspek Cakupan Materi

Jumlah indikator = 5 butir
Skor max ideal = $5 \times 5 = 25$
Skor min ideal = $1 \times 5 = 5$

$$\bar{X}_1 = (1/2)(25+5) = 15$$
$$sb_i = (1/6)(25-5) = 3,36$$

$$\text{Skala 5} = X > 15 + (1,5 \times 3,36)$$
$$= X > 20,04$$

$$\text{Skala 4} = 15 + (0,50 \times 3,36) < X \leq 20,04$$
$$= 16 < X \leq 20,04$$

$$\text{Skala 3} = 15 - 0,34 < X \leq 16$$
$$= 14,66 < X \leq 16$$

$$\text{Skala 2} = 15 - (1,5 \times 3,36) < X \leq 14,66$$
$$= 9,96 < X \leq 14,66$$

$$\text{Skala 1} = X \leq 9,96$$

Skala	Rentang Skor	Kategori
5	$X > 20,04$	Sangat Baik/Sangat Layak
4	$16 < X \leq 20,04$	Baik/Layak
3	$14,66 < X \leq 16$	Cukup Baik/Cukup Layak
2	$9,96 < X \leq 14,66$	Kurang Baik/Kurang Layak
1	$X \leq 9,96$	Sangat Kurang Baik/Sangat Kurang Layak

Hasil penilaian aspek cakupan materi tahap I memperoleh skor 18, sehingga berdasarkan interval skor termasuk dalam kategori “layak”. Sedangkan hasil penilaian aspek cakupan materi tahap II memperoleh skor 23, sehingga berdasarkan interval skor termasuk dalam kategori “sangat layak”.

2.6. Surat Keterangan Validasi

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dra. Hidayati, M.Hum
NIP : 19560721 198501 2 002
Pekerjaan : Dosen
Bidang Ahli : Pendidikan IPS/ Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Sebagai ahli materi menilai materi, Media Peta Budaya Indonesia pada Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Rejosari Gunungkidul, yang dibuat oleh:

Nama : Asma Desi Ratna Sari
NIM : 11105241036
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Fakultas/Universitas : Fakultas Ilmu Pendidikan/Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa, Media Peta Budaya Indonesia pada Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Rejosari Gunungkidul telah divalidasi dan dievaluasi sebagaimana mestinya.

Demikian pernyataan ini dibuat dan dapat dipertanggungjawabkan.

Yogyakarta, 21 Mei 2015

Ahli Materi



Dra. Hidayati, M.Hum
NIP 19560721 198501 2 002

2.7. Penilaian Ahli Media Tahap I

LEMBAR EVALUASI PENGEMBANGAN MEDIA PETA BUDAYA INDONESIA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS IV SD

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Materi Pokok : Keragaman Suku Bangsa dan Budaya
Sasaran Program : Siswa Sekolah Dasar Kelas IV
Pengembang : Asma Desi Ratna Sari
Evaluator : Deni Hardianto, M.Pd
Tanggal :
Petunjuk :

Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media. Validasi meliputi aspek fisik, pemanfaatan, ilustrasi gambar, warna dan tulisan, serta kritik dan saran. Penilaian, komentar dan koreksi sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media peta budaya Indonesia ini. Sehubungan dengan hal tersebut sudah Bapak/Ibu memberikan jawaban pada setiap pertanyaan berikut dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom dibawah bilangan 1, 2, 3, 4, dan 5 sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Keterangan skala:

- 5 = Sangat Baik/Sangat Layak
- 4 = Baik/Layak
- 3 = Cukup Baik/Cukup Layak
- 2 = Kurang Baik/Kurang Layak
- 1 = Sangat Kurang Baik/Sangat Kurang Layak

No	Komponen	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Fisik						
1	Jenis bahan yang digunakan			✓		
2	Ukuran peta budaya Indonesia				✓	
3	Keawetan peta budaya Indonesia			✓		
4	Keamanan bahan yang digunakan			✓		
Aspek Pemanfaatan						
5	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa kelas IV		✓			
6	Kepraktisan media (mudah disimpan dan dipindahkan)		✓			
7	Kemudahan penggunaan media			✓		
8	Ketepatan media dalam mengembangkan kemampuan siswa			✓		
9	Ketepatan media dalam mengembangkan sikap kerjasama				✓	
10	Kejelasan buku petunjuk			✓		
Aspek Ilustrasi Gambar						
11	Kejelasan gambar		✓			
12	Kesesuaian gambar dengan materi			✓		
13	Kesesuaian gambar dengan karakteristik siswa kelas IV			✓		
Aspek Warna						
14	Kesesuaian warna dengan karakteristik siswa kelas IV			✓		
15	Keterpaduan warna gambar			✓		
16	Komposisi warna, gambar dan tulisan			✓		
17	Ketertarikan warna pada kemasan (cover dan papan)			✓		
Aspek Tulisan						
18	Ketepatan ukuran huruf			✓		
19	Ketepatan Jenis huruf yang digunakan			✓		
20	Kejelasan tulisan				✓	

a. Komentar dan saran

- Bahan diganti yang lebih awet
- Ketebalan lembar peta diperbaiki
- Kartu diperbaiki
- Rumah adat diperbaiki
- Petunjuk penggunaan
- Kompleksi warna

b. Kesimpulan

1. Layak uji coba tanpa revisi
2. Layak uji coba dengan revisi sesuai saran.

3. Tidak Layak Revisi

Yogyakarta, Mei 2015



Deni Hardiyanto, M.Pd

NIP. 19810605 200501 1 003

2.8. Data Hasil Penilaian Ahli Media Tahap I

DATA HASIL PENILAIAN AHLI MEDIA TERHADAP MEDIA PETA BUDAYA INDONESIA

TAHAP I

No	Indikator	Skor
Aspek Fisik		
1	Jenis bahan yang digunakan	3
2	Ukuran peta budaya Indonesia	4
3	Keawetan media peta budaya Indonesia	3
4	Keamanan bahan yang digunakan	3
Jumlah		13
Kategori		Cukup Layak
Aspek Pemanfaatan		
1	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa kelas IV	2
2	Kepraktisan media (mudah disimpan dan dipindahkan)	2
3	Kemudahan penggunaan media	3
4	Ketepatan media dalam mengembangkan kemampuan siswa	3
5	Ketepatan media dalam mengembangkan sikap kerjasama	4
6	Kejelasan buku petunjuk	3
Jumlah		17
Kategori		Kurang Layak
Aspek Ilustrasi Gambar		
1	Kejelasan gambar	2
2	Kesesuaian gambar dengan materi	3
3	Kesesuaian gambar dengan karakteristik siswa kelas IV	3
Jumlah		8
Kategori		Kurang Layak
Aspek Warna		
1	Kesesuaian warna dengan karakteristik siswa kelas IV	3
2	Keterpaduan warna gambar	3
3	Komposisi warna, gambar dan tulisan	3
4	Keterarikan warna pada kemasan (cover dan papan)	3
Jumlah		12
Kategori		Cukup Layak
Aspek Tulisan		
1	Kesesuaian ukuran huruf	3
2	Kesesuaian jenis huruf yang digunakan	3
3	Kejelasan tulisan	4
Jumlah		10
Kategori		Cukup Layak
Jumlah Keseluruhan		60
Kategori		Cukup Layak

2.9. Penilaian Ahli Media Tahap II

LEMBAR EVALUASI PENGEMBANGAN MEDIA PETA BUDAYA INDONESIA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL KELAS IV SD

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Materi Pokok : Keragaman Suku Bangsa dan Budaya
Sasaran Program : Siswa Sekolah Dasar Kelas IV
Pengembang : Asma Desi Ratna Sari
Evaluator : Dendi Hardianto, M.Pd
Tanggal :
Petunjuk :

Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media. Validasi meliputi aspek fisik, pemanfaatan, ilustrasi gambar, warna dan tulisan, serta kritik dan saran. Penilaian, komentar dan koreksi sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media peta budaya Indonesia ini. Sehubungan dengan hal tersebut sudah Bapak/Ibu memberikan jawaban pada setiap pertanyaan berikut dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom dibawah bilangan 1, 2, 3, 4, dan 5 sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Keterangan skala:

5 = Sangat Baik/Sangat Layak

4 = Baik/Layak

3 = Cukup Baik/Cukup Layak

2 = Kurang Baik/Kurang Layak

1 = Sangat Kurang Baik/Sangat Kurang Layak

No	Komponen	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Fisik						
1	Jenis bahan yang digunakan					✓
2	Ukuran peta budaya Indonesia				✓	
3	Keawetan peta budaya Indonesia				✓	
4	Keamanan bahan yang digunakan				✓	
Aspek Pemanfaatan						
5	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa kelas IV				✓	
6	Kepraktisan media (mudah disimpan dan dipindahkan)				✓	
7	Kemudahan penggunaan media			✓		
8	Ketepatan media dalam mengembangkan kemampuan siswa				✓	
9	Ketepatan media dalam mengembangkan sikap kerjasama				✓	
10	Kejelasan buku petunjuk				✓	
Aspek Ilustrasi Gambar						
11	Kejelasan gambar				✓	
12	Kesesuaian gambar dengan materi				✓	
13	Kesesuaian gambar dengan karakteristik siswa kelas IV				✓	
Aspek Warna						
14	Kesesuaian warna dengan karakteristik siswa kelas IV				✓	
15	Keterpaduan warna gambar				✓	
16	Komposisi warna, gambar dan tulisan				✓	
17	Ketertarikan warna pada kemasan (cover dan papan)				✓	
Aspek Tulisan						
18	Ketepatan ukuran huruf				✓	
19	Ketepatan Jenis huruf yang digunakan				✓	
20	Kejelasan tulisan				✓	

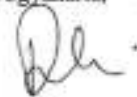
a. Komentar dan saran

1. Kurangnya diperbaiki

b. Kesimpulan

- ① Layak uji coba tanpa revisi
2. Layak uji coba dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak Layak

Yogyakarta, Juni 2015



Deni Hardiyanto, M.Pd
NIP. 19810605 200501 1 003

2.10. Data Hasil Penilaian Ahli Media Tahap II

DATA HASIL PENILAIAN AHLI MEDIA TERHADAP MEDIA PETA BUDAYA INDONESIA

TAHAP II

No	Indikator	Skor
Aspek Fisik		
1	Jenis bahan yang digunakan	5
2	Ukuran peta budaya Indonesia	4
3	Kesesuaian media peta budaya Indonesia	4
4	Kemudahan bahan yang digunakan	4
Jumlah		17
Kategori		Sangat Layak
Aspek Pemanfaatan		
1	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa kelas IV	4
2	Kepraktisan media (mudah disimpan dan dipindahkan)	4
3	Kemudahan penggunaan media	3
4	Ketepatan media dalam mengembangkan kemampuan siswa	4
5	Ketepatan media dalam mengembangkan sikap kerjasama	4
6	Kejelasan buku petunjuk	4
Jumlah		23
Kategori		Layak
Aspek Ilustrasi Gambar		
1	Kejelasan gambar	4
2	Kesesuaian gambar dengan materi	4
3	Kesesuaian gambar dengan karakteristik siswa kelas IV	4
Jumlah		12
Kategori		Layak
Aspek Warna		
1	Kesesuaian warna dengan karakteristik siswa kelas IV	4
2	Keterpaduan warna gambar	4
3	Komposisi warna, gambar dan tulisan	4
4	Keterarikan warna pada kemasan (cover dan papan)	4
Jumlah		16
Kategori		Sangat Layak
Aspek Tulisan		
1	Kesesuaian ukuran huruf	4
2	Kesesuaian jenis huruf yang digunakan	4
3	Kejelasan tulisan	4
Jumlah		12
Kategori		Layak
Jumlah Keseluruhan		80
Kategori		Sangat Layak

2.11. Analisis Ahli Media Tahap I dan II

PERHITUNGAN KELAYAKAN MEDIA TERHADAP MEDIA PETA BUDAYA INDONESIA

Data penilaian ahli media terhadap media peta budaya Indonesia. Data penilaian dikonversi dalam bentuk skor 5 dengan ketentuan sebagai berikut:

Konversi Skor Menjadi Nilai Skala 5

Interval Skor	Skor	Kategori
$X > \bar{X}_i + 1,50 sb_i$	5	Sangat Baik/Sangat Layak
$\bar{X}_i + 0,50 sb_i < X \leq \bar{X}_i + 1,50 sb_i$	4	Baik/Layak
$\bar{X}_i - 0,50 sb_i < X \leq \bar{X}_i + 0,50 sb_i$	3	Cukup Baik/Cukup Layak
$\bar{X}_i - 1,50 sb_i < X \leq \bar{X}_i - 0,50 sb_i$	2	Kurang Baik/Kurang Layak
$X \leq \bar{X}_i - 1,50 sb_i$	1	Sangat Kurang Baik/Sangat Kurang Layak

Anas Sudijono (2009:329)

Keterangan : \bar{X} = Skor rata-rata

\bar{X}_i = Rerata ideal

sb_i = Simpangan baku ideal

- Untuk mencari rerata ideal (\bar{X}_i) digunakan rumus:

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2} \times (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimum ideal})$$

- Untuk mencari simpangan baku ideal (sb_i) digunakan rumus:

$$sb_i = \left(\frac{1}{6}\right) \times (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimum ideal})$$

skor maksimal ideal: \sum butir kriteria x skor tertinggi (5)

skor minimum ideal: \sum butir kriteria x skor terendah (1)

A. Perhitungan Indikator Media Keseluruhan

Jumlah indikator = 20 butir

Skor max ideal = 5 x 20 = 100

Skor min ideal = 1 x 20 = 20

$$\bar{X}_i = (1/2)(100+20) = 60$$

$$sb_i = (1/6)(100-20) = 13,3$$

$$\begin{aligned} \text{Skala 5} &= X > 60 + (1,5 \times 13,3) \\ &= X > 79,95 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Skala 4} &= 60 + (0,50 \times 13,3) < X \leq 79,95 \\ &= 66,65 < X \leq 79,95\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Skala 3} &= 9 - 0,34 < X \leq 10 \\ &= 59,66 < X \leq 66,65\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Skala 2} &= 9 - (1,5 \times 2) < X \leq 8,66 \\ &= 40,05 < X \leq 59,66\end{aligned}$$

$$\text{Skala 1} = X \leq 40,05$$

Skala	Rentang Skor	Kategori
5	$X > 79,95$	Sangat Baik/Sangat Layak
4	$66,65 < X \leq 79,95$	Baik/Layak
3	$59,66 < X \leq 66,65$	Cukup Baik/Cukup Layak
2	$40,05 < X \leq 59,66$	Kurang Baik/Kurang Layak
1	$X \leq 40,05$	Sangat Kurang Baik/Sangat Kurang Layak

Hasil penilaian aspek ketepatan materi tahap I memperoleh skor 60, sehingga berdasarkan interval skor termasuk dalam kategori “Cukup Layak”. Sedangkan hasil penilaian aspek ketepatan materi tahap II memperoleh skor 80, sehingga berdasarkan interval skor termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

B. Perhitungan Indikator per Aspek

1. Aspek Fisik

$$\begin{aligned}\text{Jumlah indikator} &= 4 \text{ butir} \\ \text{Skor max ideal} &= 5 \times 4 = 20 \\ \text{Skor min ideal} &= 1 \times 4 = 4\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\bar{X}_1 &= (1/2)(20+4) = 12 \\ sb_1 &= (1/6)(20-4) = 2,66\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Skala 5} &= X > 12 + (1,5 \times 2,66) \\ &= X > 15,99\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Skala 4} &= 12 + (0,50 \times 2,66) < X \leq 15,99 \\ &= 13,33 < X \leq 15,99\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Skala 3} &= 12 - 0,34 < X \leq 13,33 \\ &= 11,66 < X \leq 13,33\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Skala 2} &= 12 - (1,5 \times 2,66) < X \leq 11,66 \\ &= 8,01 < X \leq 11,66\end{aligned}$$

$$\text{Skala 1} = X \leq 8,01$$

Skala	Rentang Skor	Kategori
5	$X > 15,99$	Sangat Baik/Sangat Layak
4	$13,33 < X \leq 15,99$	Baik/Layak
3	$11,66 < X \leq 13,33$	Cukup Baik/Cukup Layak
2	$8,01 < X \leq 11,66$	Kurang Baik/Kurang Layak
1	$X \leq 8,01$	Sangat Kurang Baik/Sangat Kurang Layak

Hasil penilaian aspek ketepatan materi tahap I memperoleh skor 13, sehingga berdasarkan interval skor termasuk dalam kategori “Cukup Layak”. Sedangkan hasil penilaian aspek ketepatan materi tahap II memperoleh skor 17, sehingga berdasarkan interval skor termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

2. Aspek Pemanfaatan

Jumlah indikator = 6 butir
 Skor max ideal = $5 \times 6 = 30$
 Skor min ideal = $1 \times 6 = 6$

$$\bar{X}_1 = (1/2)(20+4) = 18$$

$$sb_i = (1/6)(20-4) = 4$$

$$\text{Skala 5} = X > 18 + (1,5 \times 4)$$

$$= X > 24$$

$$\text{Skala 4} = 18 + (0,50 \times 4) < X \leq 24$$

$$= 20 < X \leq 24$$

$$\text{Skala 3} = 18 - 0,34 < X \leq 20$$

$$= 17,66 < X \leq 20$$

$$\text{Skala 2} = 18 - (1,5 \times 4) < X \leq 17,66$$

$$= 12 < X \leq 17,66$$

$$\text{Skala 1} = X \leq 12$$

Skala	Rentang Skor	Kategori
5	$X > 24$	Sangat Baik/Sangat Layak
4	$20 < X \leq 24$	Baik/Layak
3	$17,66 < X \leq 20$	Cukup Baik/Cukup Layak
2	$12 < X \leq 17,66$	Kurang Baik/Kurang Layak
1	$X \leq 12$	Sangat Kurang Baik/Sangat Kurang Layak

Hasil penilaian aspek ketepatan materi tahap I memperoleh skor 17, sehingga berdasarkan interval skor termasuk dalam kategori “Kurang Layak”. Sedangkan hasil penilaian aspek ketepatan materi tahap II memperoleh skor 23, sehingga berdasarkan interval skor termasuk dalam kategori “Layak”.

3. Aspek Ilustrasi Gambar

Jumlah indikator = 3 butir
Skor max ideal = $5 \times 3 = 15$
Skor min ideal = $1 \times 3 = 3$

$$\bar{X}_1 = (1/2)(20+4) = 12$$
$$sb_i = (1/6)(20-4) = 2,66$$

$$\text{Skala 5} = X > 9 + (1,5 \times 2)$$
$$= X > 12$$

$$\text{Skala 4} = 9 + (0,50 \times 2) < X \leq 12$$
$$= 10 < X \leq 12$$

$$\text{Skala 3} = 9 - 0,34 < X \leq 10$$
$$= 8,66 < X \leq 10$$

$$\text{Skala 2} = 9 - (1,5 \times 2) < X \leq 8,66$$
$$= 6 < X \leq 8,66$$

$$\text{Skala 1} = X \leq 6$$

Skala	Rentang Skor	Kategori
5	$X > 12$	Sangat Baik/Sangat Layak
4	$10 < X \leq 12$	Baik/Layak
3	$8,66 < X \leq 10$	Cukup Baik/Cukup Layak
2	$6 < X \leq 8,66$	Kurang Baik/Kurang Layak
1	$X \leq 6$	Sangat Kurang Baik/Sangat Kurang Layak

Hasil penilaian aspek ketepatan materi tahap I memperoleh skor 8, sehingga berdasarkan interval skor termasuk dalam kategori “ Kurang Layak”. Sedangkan hasil penilaian aspek ketepatan materi tahap II memperoleh skor 12, sehingga berdasarkan interval skor termasuk dalam kategori “Layak”.

4. Aspek Warna

Jumlah indikator = 4 butir
Skor max ideal = $5 \times 4 = 20$
Skor min ideal = $1 \times 4 = 4$

$$\bar{X}_1 = (1/2)(20+4) = 12$$
$$sb_i = (1/6)(20-4) = 2,66$$

$$\text{Skala 5} = X > 12 + (1,5 \times 2,66)$$
$$= X > 15,99$$

$$\text{Skala 4} = 12 + (0,50 \times 2,66) < X \leq 15,99$$
$$= 13,33 < X \leq 15,99$$

$$\begin{aligned}\text{Skala 3} &= 12 - 0,34 < X \leq 13,33 \\ &= 11,66 < X \leq 13,33\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Skala 2} &= 12 - (1,5 \times 2,66) < X \leq 11,66 \\ &= 8,01 < X \leq 11,66\end{aligned}$$

$$\text{Skala 1} = X \leq 8,01$$

Skala	Rentang Skor	Kategori
5	$X > 15,99$	Sangat Baik/Sangat Layak
4	$13,33 < X \leq 15,99$	Baik/Layak
3	$11,66 < X \leq 13,33$	Cukup Baik/Cukup Layak
2	$8,01 < X \leq 11,66$	Kurang Baik/Kurang Layak
1	$X \leq 8,01$	Sangat Kurang Baik/Sangat Kurang Layak

Hasil penilaian aspek ketepatan materi tahap I memperoleh skor 12, sehingga berdasarkan interval skor termasuk dalam kategori “Cukup Layak”. Sedangkan hasil penilaian aspek ketepatan materi tahap II memperoleh skor 16, sehingga berdasarkan interval skor termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

5. Aspek Tulisan

$$\begin{aligned}\text{Jumlah indikator} &= 3 \text{ butir} \\ \text{Skor max ideal} &= 5 \times 3 = 15 \\ \text{Skor min ideal} &= 1 \times 3 = 3\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\bar{X}_1 &= (1/2)(20+4) = 12 \\ sb_1 &= (1/6)(20-4) = 2,66\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Skala 5} &= X > 9 + (1,5 \times 2) \\ &= X > 12\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Skala 4} &= 9 + (0,50 \times 2) < X \leq 12 \\ &= 10 < X \leq 12\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Skala 3} &= 9 - 0,34 < X \leq 10 \\ &= 8,66 < X \leq 10\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Skala 2} &= 9 - (1,5 \times 2) < X \leq 8,66 \\ &= 6 < X \leq 8,66\end{aligned}$$

$$\text{Skala 1} = X \leq 6$$

Skala	Rentang Skor	Kategori
5	$X > 12$	Sangat Baik/Sangat Layak
4	$10 < X \leq 12$	Baik/Layak
3	$8,66 < X \leq 10$	Cukup Baik/Cukup Layak
2	$6 < X \leq 8,66$	Kurang Baik/Kurang Layak
1	$X \leq 6$	Sangat Kurang Baik/Sangat Kurang Layak

Hasil penilaian aspek ketepatan materi tahap I memperoleh skor 10, sehingga berdasarkan interval skor termasuk dalam kategori “Cukup Layak”. Sedangkan hasil penilaian aspek ketepatan materi tahap II memperoleh skor 12, sehingga berdasarkan interval skor termasuk dalam kategori “Layak”.

2.12. Surat Keterangan Validasi Ahli Media

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Deni Hardiyanto, M.Pd
NIP : 19810605 200501 1 003
Pekerjaan : Dosen
Bidang Ahli : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Sebagai ahli media menilai media, Peta Budaya Indonesia pada Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Rejosari Gunungkidul, yang dibuat oleh:

Nama : Asma Desi Ratna Sari
NIM : 11105241036
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Fakultas/Universitas : Fakultas Ilmu Pendidikan/Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini menyatakan bahwa, Media Peta Budaya Indonesia pada Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Rejosari Gunungkidul telah divalidasi dan dievaluasi sebagaimana mestinya.

Demikian pernyataan ini dibuat dan dapat dipertanggungjawabkan.

Yogyakarta, Mei 2015

Ahli Media



Deni Hardiyanto, M.Pd

NIP. 19810605 200501 1 003

Lampiran 3. Hasil Penilaian Siswa

3.1. Penilaian Uji Coba Lapangan Awal

3.2. Penilaian Uji Coba Lapangan

3.3. Penilaian Uji Pelaksanaan Lapangan

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Materi Pokok : Keragaman Suku Bangsa dan Budaya
Pengembang : Asma Desi Ratna Sari

- Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan penilaianmu dengan memberikan tanda silang (X) pada huruf "a" atau "b"
- Mohon memberikan saran dan komentar pada tempat yang telah disediakan.

1. Apakah materi mudah kamu pahami?
☒ Ya b. Tidak
2. Apakah penyampaian materi menarik?
a. Ya ☒ Tidak
3. Apakah bahasa yang digunakan jelas?
☒ Ya b. Tidak
4. Apakah materi yang disampaikan jelas?
☒ Ya b. Tidak
5. Apakah media ini menumbuhkan motivasi belajarmu?
☒ Ya b. Tidak
6. Apakah media ini mudah digunakan?
☒ Ya b. Tidak
7. Apakah bentuk dan ukuran media tepat?
☒ Ya b. Tidak

8. Apakah jenis dan ukuran huruf baik?

☒ Ya

b. Tidak

9. Apakah gambar yang digunakan jelas?

☒ Ya

b. Tidak

10. Apakah warna yang digunakan menarik?

☒ Ya

b. Tidak

a. Komentar dan saran

Permainan itu menarik sekali dan mudah di pahami,
dan menumbuhkan motivasi belajar

Yogyakarta,

2015

3.2. Penilaian Uji Coba Lapangan

LEMBAR EVALUASI PENGEMBANGAN MEDIA PETA BUDAYA
INDONESIA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
BAGI SISWA KELAS IV SD N REJOSARI

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Materi Pokok : Keragaman Suku Bangsa dan Budaya
Pengembang : Asma Desi Ratna Sari

Nama Siswa : Eka Indra Pratomo
Kelas : IV SDN Rejosari, Kemadang, Tanjungsari, Gunungkidul
Tanggal : 25 Juni 2016
Petunjuk :

- a. Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan penilaianmu dengan memberikan tanda silang (X) pada huruf "a" atau "b"
- b. Mohon memberikan saran dan komentar pada tempat yang telah disediakan.

Selamat mengerjakan...

1. Apakah materi mudah kamu pahami?
☒ a. Ya ☐ b. Tidak
2. Apakah penyampaian materi menarik?
☐ a. Ya ☒ b. Tidak
3. Apakah bahasa yang digunakan jelas?
☒ a. Ya ☐ b. Tidak
4. Apakah materi yang disampaikan jelas?
☒ a. Ya ☐ b. Tidak
5. Apakah media ini menimbulkan motivasi belajarmu?
☒ a. Ya ☐ b. Tidak
6. Apakah media ini mudah digunakan?
☒ a. Ya ☐ b. Tidak
7. Apakah bentuk dan ukuran media tepat?
☒ a. Ya ☐ b. Tidak

8. Apakah jenis dan ukuran huruf baik?

☒ Ya

b. Tidak

9. Apakah gambar yang digunakan jelas?

☒ Ya

b. Tidak

10. Apakah warna yang digunakan menarik?

☒ Ya

b. Tidak

a. Komentar dan saran

Bagus untuk siswa SD. Bagus sekali

Yogyakarta,

2015

**LEMBAR EVALUASI PENGEMBANGAN MEDIA PETA BUDAYA
INDONESIA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
BAGI SISWA KELAS IV SD N REJOSARI**

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial
Materi Pokok : Keragaman Suku Bangsa dan Budaya
Pengembang : Asma Desi Ratna Sari

Nama Siswa : Karej Dwi K.
Kelas : IV SDN Rejosari, Kemadang, Tanjungsari, Gunungkidul
Tanggal : 26 Juni 2015
Petunjuk :

- Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan penilaianmu dengan memberikan tanda silang (X) pada huruf "a" atau "b"
- Mohon memberikan saran dan komentar pada tempat yang telah disediakan.

Selamat mengerjakan...

- Apakah materi mudah kamu pahami?
☒ a. Ya ☐ b. Tidak
- Apakah penyampaian materi menarik?
☒ a. Ya ☐ b. Tidak
- Apakah bahasa yang digunakan jelas?
☒ a. Ya ☐ b. Tidak
- Apakah materi yang disampaikan jelas?
☒ a. Ya ☐ b. Tidak
- Apakah media ini menumbuhkan motivasi belajarmu?
☒ a. Ya ☐ b. Tidak
- Apakah media ini mudah digunakan?
☒ a. Ya ☐ b. Tidak
- Apakah bentuk dan ukuran media tepat?
☒ a. Ya ☐ b. Tidak

8. Apakah jenis dan ukuran huruf baik?

a. Ya b. Tidak

9. Apakah gambar yang digunakan jelas?

☒ Ya b. Tidak

10. Apakah warna yang digunakan menarik?

☒ Ya b. Tidak

a. Komentar dan saran

menarik

Yogyakarta,

2015

Lampiran 4. Rekapitulasi Data Penelitian

4.1. Data Hasil Uji Coba Lapangan Awal

4.2. Data Hasil Uji Coba Lapangan

4.3. Data Hasil Uji Pelaksanaan lapangan

4.4. Data Hasil *Post Test*

4.5. Hasil Observasi dan Wawancara

4.6 Dokumentasi Kegiatan

4.1. Data Hasil Uji Coba Lapangan Awal

DATA HASIL UJI COBA LAPANGAN AWAL

No Siswa	Penilaian terhadap Indikator										Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	0,9
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	0,9
Jumlah	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	28	2,8
Rata-rata	1	0,67	1	1	1	1	1	1	1	0,67	9,3	0,93
Kategori	Layak											

Skor Rata-rata	Kategori
$0,5 < X \leq 1$	Layak
$0 \leq X \leq 0,5$	Tidak Layak

Hasil penilaian uji coba lapangan awal memperoleh skor rata-rata 0,93 sehingga berdasarkan interval skor termasuk kategori “Layak”

4.2. Data Hasil Uji Coba Lapangan

DATA HASIL UJI COBA LAPANGAN

No siswa	Penilaian terhadap Indikator										Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1
2	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	0,9
3	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	7	0,7
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	0,9
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1
Jumlah	7	6	7	7	7	7	7	6	6	5	65	6,5
Rata-rata	1	0,86	1	1	1	1	1	1	1	0,71	9,2	0,92
Kategori	Layak											

Skor Rata-rata	Kategori
$0,5 < X \leq 1$	Layak
$0 \leq X \leq 0,5$	Tidak Layak

Hasil penilaian uji coba lapangan awal memperoleh skor rata-rata 0,92 sehingga berdasarkan interval skor termasuk kategori “Layak”

4.3. Data Hasil Uji Pelaksanaan lapangan

DATA HASIL PELAKSANAAN LAPANGAN

No Siswa	Penilaian terhadap Indikator										Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1
2	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	0,9
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	1
Jumlah	14	13	14	14	14	14	14	14	14	14	139	13,9
Rata-rata	1	0,93	1	1	1	1	1	1	1	1	9,93	0,99
Kategori	Layak											

Skor Rata-rata	Kategori
$0,5 < X \leq 1$	Layak
$0 \leq X \leq 0,5$	Tidak Layak

Hasil penilaian uji coba lapangan awal memperoleh skor rata-rata 0,99 sehingga berdasarkan interval skor termasuk kategori “Layak”

4.4. Data Hasil *Post Test*

No	Inisial Siswa	Nilai
1	DNAW	95
2	JA	75
3	MR	80
4	VAN	80
5	YS	75
6	AE	85
7	RNH	80
8	ANI	85
9	ADSS	95
10	SP	90
11	AQA	80
12	EIO	75
13	YH	95
14	BS	80
15	NPW	75
16	MAA	80
17	KDK	90
18	AS	80
19	DT	85
20	FN	85
21	GR	95
22	IH	90
23	DO	95
24	KPA	95
Jumlah		2040
Rata-rata		85

4.5. Hasil Observasi dan Wawancara

HASIL OBSERVASI dan WAWANCARA

A. Hasil Observasi

1. Proses pembelajaran di kelas

Proses pembelajaran di kelas sering menggunakan metode ceramah. Guru menerangkan pelajaran dan memberikan pertanyaan kepada siswa. Guru menggunakan buku paket dalam menerangkan materi pelajaran.

2. Kondisi siswa saat proses pembelajaran

Saat proses pembelajaran, siswa tidak semangat mengikuti pelajaran. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Siswa kurang fokus mengikuti pelajaran, mereka sering asik sendiri, maupun bersama teman-temannya. Saat guru memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa, hanya sebagian kecil dapat menjawab pertanyaan, siswa yang lain tidak dapat menjawab. Jika guru mengajak berdiskusi, siswa masih sulit mengemukakan pendapat.

B. Hasil Wawancara

1. Kurikulum apa yang sedang digunakan pada semester II, tahun ajaran 2014/2015?

Jawab: Kurikulum yang sekarang digunakan yaitu kurikulum KTSP, sebelumnya menggunakan kurikulum 2013 tetapi hanya 1 semester.

2. Fasilitas apa saja yang dimiliki sekolah untuk menunjang proses pembelajaran?

Jawab: Fasilitas yang ada di sekolah ini yaitu perpustakaan, ruang komputer terdapat 11 komputer, dan alat peraga.

3. Berapa jumlah siswa kelas IV?

Jawab: 24 siswa

4. Bagaimana karakteristik siswa kelas IV?

Jawab: Siswa malas belajar, tidak memperhatikan apa yang disampaikan guru, sering ramai. Siswa lebih senang di bidang non

akademik seperti pengembangan diri yaitu membuat kerajinan atau olahraga daripada bidang akademik.

5. Bagaimana proses pembelajaran di kelas?

Jawab: Pembelajaran dikelas, saya menerangkan materi kepada siswa kemudian memberikan pertanyaan dan mengajak diskusi, tetapi siswa sulit diajak berdiskusi. Terkadang melakukan pembelajaran di luar kelas disekitar sekolahan, dan pernah juga belajar di ruang komputer dengan menampilkan powerpoint.

6. Kesulitan apa yang ibu temui selama proses pembelajaran?

Jawab: Kesulitan untuk menarik perhatian siswa, dan cara untuk menyampaikan materi agar mudah dipahami siswa.

7. Bahan ajar apa yang digunakan?

Jawab: Bahan ajar yang selalu digunakan yaitu buku paket, dan LKS. Alat peraga pada materi tertentu.

8. Apakah ibu pernah mengembangkan media pembelajaran?

Jawab: Belum, menggunakan powerpoint pun yang di dapat dari dinas, belum dapat membuat sendiri.

9. Apakah dibutuhkan media pembelajaran yang belum ada?

Jawab: Ya, terutama untuk mata pelajaran yang banyak hafalan seperti IPS.

10. Media pembelajaran seperti apa yang sekiranya dibutuhkan?

Jawab: Media yang mudah digunakan di sekolah ini, dan membuat siswa merasa tertarik atau senang seperti media pembelajaran yang ada permainannya.

4.6 Dokumentasi Kegiatan

Dokumentasi Penelitian



Uji coba lapangan awal



Uji coba Lapangan



Uji coba Pelaksanaan Lapangan

Lampiran 5. Surat-surat Penelitian

5.1. Surat Izin dari FIP

5.2. Surat Izin Penelitian dari Kepatihan

5.3. Surat Izin Penelitian dari Kabupaten

5.4. Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian

5.1. Surat Izin dari FIP



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp: (0274) 586168 Haring, Fax: (0274) 540611, Dekan Telp: (0274) 520044
Telp: (0274) 586168 Psw: (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 413)



Certificate No. QSC 0000

No. : 325 /UN34.11/PL/2015
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

8 Mei 2015

Yth. Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
Cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Setda Provinsi DIY
Kepatihan Danurejan
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Asma Desi Ratna Sari
NIM : 11105241036
Prodi/Jurusan : TP/KTP
Alamat : Sumuran RT 03/03, Kemadang, Tanjungsari, Gunungkidul

Sehubungan dengan hal itu, perkerasankah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : SD N Rejosari Kemadang Tanjungsari Gunungkidul
Subyek : Siswa Kelas IV SD
Obyek : Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial
Waktu : Mei-Juli 2015
Judul : Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Rejosari Gunungkidul

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,



Dr. Afriyanto, M.Pd.
NIP 19600902 198702 1 001

Terbaca Yth:
1. Rektor (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan RTP FIP
4. Kabag TU
5. Kasubag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta

5.2. Surat Izin Penelitian dari Kepatihan

www.diy.go.id



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH
 Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814
 (Hunting)
 YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN
0701/REG/203-5/2015

Kewaspada Surat	DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN	Nomor	: 325/UN34.11/PL/2015
Tanggal	: 8 MEI 2015	Perihal	: IJIN PENELITIAN/RISET

Ditujukan:

1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 22 Tahun 2011, tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2006, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Daerah Perwakilan Rakyat Daerah;
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Petinam, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DITUJUKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama	ASMA DESI RATNA SARI	NPM/NM	: 11105241036
Alamat	FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA		
Judul	PENGEMBANGAN MEDIA PETA BUDAYA INDONESIA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL BAGI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI REJOSARI GUNUNGKIDUL		
Isi			
Waktu	: 11 MEI 2015 s.d 11 AGUSTUS 2015		

Dengan Keterangan:

1. Menyediakan surat keterangan/ijin penyelenggaraan penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui pejabat yang berwenang mengeluarkan ijin tersebut;
2. Menyediakan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY (dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan cetakan soft copy telah diupload dan ditubuh cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mematuhi ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan mengajukan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan permohonan melalui website adbang.jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak mematuhi ketentuan yang berlaku.

Ditandatangani di Yogyakarta
 Pada tanggal **11 MEI 2015**
 A.n Sekretaris Daerah
 Asisten Perencanaan dan Pembangunan
 Ub
 Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Dr. **Setiawan M.Si**
 NIP. 19620525 198503 2 006

Tersampul:

1. GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)
2. BUPATI GUNUNGKIDUL C.Q KPPTSP GUNUNGKIDUL
3. DEKAN FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
4. YANG BERSANGKUTAN

5.3. Surat Izin Penelitian dari Kabupaten

	
PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL	
KANTOR PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU	
Alamat : Jl. Brigjen. Katamsa No.1 Wonosari Telp. 391942 Kode Pos : 55812	
<u>SURAT KETERANGAN / IJIN</u>	
Nomor : 510/KPTS/05/2015	
Membaca	: Surat dari Sekretariat Daerah DIY, Nomor : 070/REG/V/203/5/2015, hal : Izin Penelitian
Mengingat	: 1. Keputusan Menteri dalam Negeri Nomor 9 Tahun 1983 tentang Pedoman Pendataan Sumber dan Potensi Daerah; 2. Keputusan Menteri dalam Negeri Nomor 61 Tahun 1983 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan di lingkungan Departemen Dalam Negeri; 3. Surat Keputusan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 38/12/2004 tentang Pemberian Izin Penelitian di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta;
Dijinkan kepada	:
Nama	: ASMA DESI RATNA SARI NIM : 11105241036
Fakultas/Instansi	: Ilmu Pendidikan / Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat Instansi	: Jalan Colombo No. 1, Karangmalang, Yogyakarta.
Alamat Rumah	: Sumuran RT 03, RW 03, Kemadang, Tanjungsari, Gunungkidul.
Keperluan	: Ijin penelitian dengan judul: " PENGEMBANGAN MEDIA PETA BUDAYA INDONESIA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL BAGI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI REJOSARI GUNUNGKIDUL ".
Lokasi Penelitian	: SD Negeri, Rejosari, Kemadang, Tanjungsari, Gunungkidul.
Dosen Pembimbing	: 1. Sungkono, M.Pd. 2. Suyantiningsih, M.Ed
Waktunya	: Mulai tanggal : 18/05/2015 sd. 18/08/2015
Dengan ketentuan	:
Terlebih dahulu memenuhi/melaporkan diri kepada Pejabat setempat (Camat, Lurah/Kepala Desa, Kepala Instansi) untuk mendapat petunjuk seperlunya.	
1. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat	
2. Wajib memberi laporan hasil penelitiannya kepada Bupati Gunungkidul (cc. BAPPEDA Kab. Gunungkidul).	
3. Ijin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintah dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah.	
4. Surat ijin ini dapat diajukan lagi untuk mendapat perpanjangan bila diperlukan.	
5. Surat ijin ini dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut diatas. Kemudian kepada para Pejabat Pemerintah setempat diharapkan dapat memberikan bantuan seperlunya.	
Dikeluarkan di : Wonosari Pada Tanggal 18 Mei 2015 BUPATI GUNUNGKIDUL KEPALA  Dr. AZIS SALEH NIP. 19660603 198602 1 002	
Tembusan disampaikan kepada Yth.	
1. Bupati Kab. Gunungkidul (Sebagai Laporan) ;	
2. Kepala BAPPEDA Kab. Gunungkidul ;	
3. Kepala Kantor KERSRANGSDI Kab. Gunungkidul ;	

5.4. Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA
UPT TK DAN SD KECAMATAN TANJIUNGSARI
SEKOLAH DASAR NEGERI REJOSARI

Alamat : Jl. Baron Km 18 Rejosari, Kemadang, Tanjungsari, Gunungkidul 55881
e-mail : sd_rjs@yaho.co.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/051

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah SD Negeri Rejosari UPT TK dan SD Kecamatan Tanjungsari, Kabupaten Gunungkidul menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama/NIM : ASMA DESI RATNA SARI / NIM : 11105241036
Fakultas/Instansi : Ilmu Pendidikan/ Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat Instansi : Jl. Colombo No. 1, Karangmalang, Yogyakarta
Alamat Rumah : Sumuran Rt 03, Rw 03 , Kemadang, Tanjungsari, Gunungkidul

telah melaksanakan kegiatan penelitian di :

Lokasi Penelitian : SD Negeri Rejosari, UPT TK dan SD Kecamatan Tanjungsari, Gunungkidul
Judul Penelitian : " PENGEMBANGAN MEDIA PETA BUDAYA INDONESIA PADA MATA
PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL BAGI SISWA KELAS IV SEKOLAH
DASAR NEGERI REJOSARI GUNUNGKIDUL "
Dosen Pembimbing : 1. Sungkono, M.Pd. 2. Suyantiningsih, M.Ed.
Waktu Penelitian : Mulai tanggal 18 Mei 2015

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Rejosari, 26 Juni 2015
Kepala Sekolah

SUHARYONO, S.Sos
NIP 19651107 198506 1001

